

**UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN**

**Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad I**



**TESIS DOCTORAL**

**El ciclo de acción de Hollywood (1980-2015): industria, autoría y cine  
de acción en la obra de Steven Seagal**

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

**Carlos Méndez Anchuste**

DIRECTORES

**Eduardo Rodríguez Merchán  
Luis Deltell Escolar**

**Madrid, 2016**

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN  
DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y  
PUBLICIDAD 1



# EL CICLO DE ACCIÓN DE HOLLYWOOD (1980-2015): INDUSTRIA, AUTORÍA Y CINE DE ACCIÓN EN LA OBRA DE STEVEN SEAGAL

Trabajo de investigación que presenta  
**Carlos Méndez Anchuste**  
para la obtención del grado de Doctor

Bajo la dirección de  
**Prof. Catedrático Dr. D. Eduardo Rodríguez Merchán**  
**Prof. Contratado Dr. D. Luis Deltell Escolar**

Madrid, 2015



**TESIS DOCTORAL**

**EL CICLO DE ACCIÓN DE HOLLYWOOD  
(1980-2015): INDUSTRIA, AUTORÍA Y CINE  
DE ACCIÓN EN LA OBRA DE STEVEN  
SEAGAL**



Realizada por Carlos Méndez Anchuste  
Dirigida por el Dr. D. Eduardo Rodríguez Merchán y el Dr. D. Luis Deltell Escolar  
CAVP 1, Universidad Complutense de Madrid  
2015



*A mis padres y a mi hermano.*





«Did you make a movie mistake? You forgot to reload the damn gun».<sup>1</sup>

Jack Slater (Arnold Schwarzenegger)

*El último gran héroe* (*Last Action Hero*, John McTiernan, 1993)

---

<sup>1</sup> «¿Cometiste un error de película? Olvidaste recargar la maldita arma».



## Agradecimientos

La realización —y culminación— de la presente tesis doctoral solo ha sido posible gracias a la ayuda y al apoyo de una serie de personas e instituciones. Por estricto orden cronológico —si es que acaso esto es posible—, me gustaría señalar y resaltar los nombres de las figuras más relevantes y decisivas de cuantas han hecho de esta ardua, compleja y reveladora empresa —donde, generalmente, pesaron más lo arduo y lo complejo que lo revelador— un proceso más ameno y llevadero.

Para empezar, querría resaltar la enorme labor educativa y formativa que la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense de Madrid en su conjunto ha desempeñado a lo largo de las más de tres décadas que lleva en funcionamiento. Mi relación con ella se extiende solamente por diez años —una cifra nada desdeñable—: cinco de licenciatura y otros cinco de doctorado. La videoteca, la biblioteca, las aulas y el resto de instalaciones de la facultad han sido esenciales en mi desarrollo personal y académico. De no ser por el amor que profeso hacia el conocimiento y el estudio del cine, nada de lo que a lo largo de la última década he logrado habría sido ni remotamente posible. La facultad ha sido mucho más que el lugar donde estudié mi carrera y especialidad; ha sido el entorno en el que he conocido a tantísimos buenos amigos y colegas, y donde tanto he debatido y me he desarrollado como individuo. Faltaría a la verdad si no destacase la extraordinaria labor que tras las paredes de ese distintivo edificio se lleva realizando desde hace tantos años.

A ella llegué más tarde, pero su ayuda se me antoja igualmente fundamental: la Biblioteca de la Filmoteca Española. He pasado mañanas enteras en ella, recorriendo sus estanterías de un lado a otro, consultando las bases de datos y sorprendiéndome, día tras día, del enorme volumen de obras de relevancia que allí pueden encontrarse. Junto a la Biblioteca de la propia Facultad de Ciencias de la Información, fue el lugar donde más tiempo pasé: mi lugar de peregrinación —especialmente, durante el proceso de lectura previo al diseño y a la escritura final de la tesis doctoral—. Pocas sensaciones hay parecidas a la de encontrar un libro que de nada conocías pero que, de algún modo, se torna en esencial en tus investigaciones; o a la de rastrear las bibliografías de cada volumen, buscando encontrar libros todavía desconocidos por uno mismo. A ambas bibliotecas, y a las personas que con su trabajo y dedicación permiten que estas

sean y funcionen exactamente como lo hacen, vaya mi pequeño agradecimiento en estas líneas.

Sin embargo, instituciones y edificaciones nada son si no permiten, soportan y facilitan la labor de docentes, profesionales y/o entusiastas del conocimiento —el verdadero corazón—. A lo largo de mis diez años como alumno, tuve la suerte de conocer, formarme y aprender bajo la guía de expertos y profesionales de toda índole y condición. No puedo dejar de recordar, respetar y reivindicar el trabajo y la dedicación de todos ellos, a quienes dedico y agradezco igualmente estas líneas, palabras y esta obra.

El Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad 1 —CAVP 1— ha sido mucho más que una mera institución académica para mí. Durante mi último año de carrera, tuve la suerte de optar a una Beca de Colaboración concedida por el Ministerio de Cultura que me permitió trabajar internamente en el departamento y participar activamente en diversas tareas y actividades académicas. Gracias a ello, conocí el funcionamiento de una institución universitaria desde dentro y a algunas de las figuras más relevantes de mi vida académica y personal. En este sentido, no puedo dejar de agradecer la ayuda, el apoyo y la calidez con la que siempre me ha tratado el Dr. D. Alberto García, secretario del CAVP 1 —y de quien tuve también la suerte de ser alumno en la asignatura «Tecnologías de los medios audiovisuales» durante mi segundo año de carrera—. Su optimismo y su profesionalidad siempre han sido para mí un espejo en el que mirarme. Aparte de darme la posibilidad de introducirme en —y conocer— el apasionante mundo de las publicaciones científicas —ejercí durante un año como becario de la revista *Área Abierta*, bajo la supervisión de otros profesionales como el Dr. D. Norberto Mínguez y el Dr. D. Manuel Sigüero—, bajo su liderazgo y dirección pude formar parte del equipo universitario de la UCM en el ETMA Case Challenge del año 2011, celebrado en la ciudad de Estrasburgo. Junto a Fran, Emma, José y Claudia, representamos a nuestra universidad en un evento internacional que nos deparó estimulantes retos y gratificantes recompensas. A cada uno de ellos agradezco su apoyo, amistad y guía no solo durante aquel ya lejano ETMA Case Challenge, sino, sobre todo, desde entonces.

Otros nombres clave del departamento a quienes debo mi presente —pasado y futuro— académico y, en cierto modo, la finalización de esta tesis doctoral son los del Dr. D. Hipólito Vivar —director del CAVP 1 durante mi época de estudiante de licen-

ciatura y profesor de la asignatura «Prospectiva de la TDT en España» durante mis cursos de doctorado—, el Dr. D. Raúl Eguizábal —actual director del departamento y profesor de una de las más estimulantes e instructivas asignaturas de cuantas formaron parte de mis cursos de doctorado—, la Dra. Dña. Natalia Abuín —colaboradora del departamento y profesora titular en la UCM—, Dña. Beatriz Tovar —responsable de las gestiones administrativas del CAVP 1—, Diego Llinás —colaborador honorífico del departamento— y Alfredo Martínez —compañero de fatigas y colaborador del departamento, quien tristemente falleció en el año 2013—. Todos y cada uno de ellos me ayudaron y dieron forma a mi persona durante mi corta —pero intensa— estancia en el CAVP 1, y por ello les estoy agradecido.

En siguiente lugar, quiero acordarme especialmente de mis compañeros de fatiga: los doctorandos —algunos de ellos ya doctores— con los que he compartido estos interminables años de dudas, incertidumbres y sacrificios. A todos y cada uno de ellos les debo más de lo que aquí pueda ser capaz de escribir. Las palabras se quedan pequeñas. Sin querer establecer preferencias, ahí van sus nombres por estricto orden alfabético: Claudia, Edgardo, Elena, Emma, Flor, Fran, Javi, Marta y Nacho. Sé que sin su apoyo incondicional no habría sido capaz de terminar este trabajo de investigación. Todo el agradecimiento del mundo va para ellos; compañeros, pero, sobre todo, amigos.

No puedo tampoco olvidarme de tantísimos amigos y compañeros que tuvieron la mala fortuna —y yo la suerte— de que sus vidas se cruzasen en mi camino durante esta época tan estresante y desestabilizadora —pero también reveladora, todo sea dicho— de mi vida. Sirvan estas líneas para agradecer su paciencia, apoyo y aliento a Alejandro, Amanda, Andrea, Bea, Beltrán, Carlos, César, Chus, Claudia, Diego, Fran, Héctor, Iris, Javi, Jesús, Laura, María, Marta, Martín, Nacho, Naiel, Nano, Nerea, Paco, Paula y Virginia —mis sufridos amigos y compañeros de la licenciatura—; a Adri, Antonio, Blanca, Carlos, Claudia, Dani, Elena, Graciela, Helga, Irene, Leti, Lidia, Lola, Lorena, María, Melisa, Mikel, Mónica, Rocío, Santi, Sara, Sandra, Soraya y Victoria —mis sufridos amigos y compañeros de Cosmo—; a Alfon, Cob, Héctor, Kim, Luis, Ric, Rumen y Sergio —mis sufridos amigos del insti—; a Alberto, Celia, César, los dos Danis, Edu, Esther, Fernando, Iris, Jaline, Lara, Laura, Lydía, Marga, María, Marta, Nerea, Noe —por las infinitas facilidades que me puso a la hora de resolver los infinitos trámi-

tes burocráticos que acompañan a toda tesis doctoral—, Paula, Pilar, las dos Raqueles, Rodrigo, Russ, Sara, Sergio, Sonia, Tere, Txintxu y Vicky —mis sufridos amigos y compañeros de AMC/The History Channel Iberia—; a Ana, José, María, Melisa y Mónica —mis sufridos amigos y compañeros de Turner—; a Alberto, Kiko, Miguel Ángel, Toni y Toño —mis sufridos amigos cinéfilos y amantes de la acción—; a Allende, Paloma y Pedro —mis sufridos amigos y compañeros de International House—; a Blanca, Irene, Javi y Pablo Súper —el equipo Ávila—; y a Sriroop —mi sufrido profesor de inglés—. Unos me soportaron más, otros me vieron menos, pero todos fueron partícipes —en mayor o menor medida— de una etapa que con este texto por fin toca a su fin.

No quiero olvidarme de Marta —mi sufrida compañera de doctorado que tantísimo me ayudó con las revisiones ortotipográficas—. Sin su asistencia, esta tesis doctoral contendría un volumen considerablemente mayor de errores tipográficos, erratas y desvaríos varios; algo contra lo que he luchado con todas mis fuerzas. No obstante, con más de 260,000 palabras escritas, no siempre es fácil poner coto a todos y cada uno de esos inoportunos gazapos que el cerebro de uno, por mucho que revisa, ya no es siquiera capaz de percibir como tales. Espero, al menos, haber reducido su presencia a la mínima expresión.

Por supuesto, vaya mi infinita gratitud a las dos figuras más relevantes —esenciales, en realidad— de este trabajo: el Dr. D. Eduardo Rodríguez y el Dr. D. Luis Deltell; el Dr. D. Luis Deltell y el Dr. D. Eduardo Rodríguez. Mis directores de tesis —y dos de mis profesores durante la licenciatura—. Sin su ayuda, apoyo y guía nada de esto habría sido posible. Por ello, les estoy y estaré eternamente agradecido. Todos los logros, descubrimientos y momentos de lucidez que pudiesen encontrarse en el presente volumen son responsabilidad enteramente suya; de su conocimiento, perspicacia y astucia. Del mismo modo que toda digresión, irreverencia y torpeza que pudieran estar presentes en las próximas páginas no son sino el fruto de mi particular terquedad, cabezonería y testarudez —de las que, ciertamente, estoy bien dotado—. Ambos, Eduardo y Luis, Luis y Eduardo, son parte inseparable de esta tesis, y no puedo sino alegrarme de que así sea.

Y, finalmente, también me acuerdo de mi familia. Por su paciencia y apoyo durante tantos años de horarios extraños, en los que tan pronto me acostaba a las tantas de la madrugada, como salía a correr a horas intempestivas para despejarme, comía

fuera, dentro, allá, acá, etc. En definitiva, años en los que tuvieron que amoldarse a mis ritmos imposibles e incontrolables de trabajo, porque ya se sabe: cuando la inspiración le pilló a uno, lo último que puede y debe hacerse es dejarla marchar. Poco importa que sea a las tres de la tarde que a las tres de la madrugada; si llega, hay que aguantar hasta que te abandone. A papá, mamá y Gonzalo; a la *yaya*, la *tata* y Rafa; a Alberto; al tío *Cucho*, la tía *Nines*, Raúl y David; al tío José, la tía Piedad, Pablo, Miguel y Fernando; y al abuelo Esteban, la abuela Agustina y el *toto*, que ya no están por aquí para ver esto terminado.

Creo que haberme lanzado a la realización de esta tesis doctoral ha terminado siendo una experiencia positiva y muy enriquecedora. No obstante, mentiría si no reconociese que a punto estuve de tirar la toalla en más de una ocasión; que pasé noches enteras en vela por los nervios y la presión; o que sacrifiqué grandes momentos vitales por ella. Ha sido una carrera de fondo, complicada y compleja. Pese a intentarlo, me fue imposible conseguir beca alguna para su realización. Tuve que apañármelas para compatibilizar mi jornada de trabajo —con sus cuarenta horas semanales— con la lectura de la bibliografía y la escritura de la tesis. El tiempo que me sobraba apenas me daba para satisfacer las más básicas necesidades mentales y corporales. A pesar de todo, creo haber superado todas las pruebas —porque así he considerado al proceso en su conjunto: como un reto—. Nunca culparé a la tesis de nada, más que de hacerme más fuerte, organizado y sacrificado. Una empresa de tal magnitud no deja sino enormes recompensas. Las penurias, los sufrimientos y las trabas quedan soterrados —que no olvidados— bajo el orgullo, la satisfacción y el aprendizaje. Un reto, intenso como pocos, que me alegro de haber superado; me alegro de haberlo intentado. Es a la tesis en sí, como concepto, como compañera de viaje durante cinco años de mi vida, a la que dedico mis últimas líneas de agradecimiento. Una experiencia agri dulce, como la vida misma, pero con un final feliz. Y bien está lo que bien acaba.

Carlos Méndez Anchuste.

Madrid, 5 de septiembre de 2015.





## Proemio personal

Desde que tengo uso de razón, el cine ha sido —y sigue siendo— una parte inseparable de mí. Recuerdo que la primera película que vi en el cine fue *Aladdín*, en los ya desaparecidos cines Lido de Madrid. Recuerdo también el contenedor televisivo «Acción DF» —«Acción Después del Fútbol»— que Telemadrid programó durante los años noventa tras la retransmisión, los sábados por la noche, del partido semanal de liga en abierto, donde tenían cabida obras como *Demolition Man*, *Tango & Cash*, *RoboCop*, *Depredador*, *Commando*, *Desafío total*, *Buscando justicia*, *La jungla de cristal*, etc.

Recuerdo visionar en mi casa, una y otra vez, *En busca del arca perdida* —tenía la trilogía completa de las aventuras de Indiana Jones en VHS, pero eran tantas las veces que veía la película que prefería usar un VHS en el que la grabé una vez que la emitieron por televisión para evitar «quemar» el original, que aún conservo en mi colección personal—; especialmente, la doble escena de acción final: la pelea cuerpo a cuerpo en una pista de despegue entre Indiana Jones y un enorme oficial nazi, con un avión en marcha de fondo, y la posterior persecución y asalto por parte de *Indi* al camión en el que los nazis transportan el arca. No podía comprenderlo —y, en cierto modo, sigo sin comprenderlo del todo—, pero esas imágenes en movimiento tenían —tienen— para mí un poder de atracción como nada lo ha tenido nunca. No podía dejar de mirar a la pantalla a pesar de saberme de memoria cada línea de diálogo, cada golpe, cada cambio de plano, cada nota musical, etc.

Recuerdo también *Alta tensión*, el primer filme de James Bond que verdaderamente me sedujo; y recuerdo sus escenas de acción imposibles, y a Necros, el villano, siendo arrojado al vacío después de que Bond se corte los cordones de su bota, lo único que le mantenía sujeto al avión Hércules en el que tiene lugar el mortal enfrentamiento entre ambos.

Y recuerdo también *Matrix*. No he vuelto a experimentar un impacto mayor al que sufrí aquel día en los —aún en funcionamiento— cines de la Vaguada. Supongo que estaba en una edad impresionable, pero la marca indeleble que el filme de los Wachowski dejó en mis pupilas —y mi cerebro— aún no se ha borrado. Meses después, me compré el VHS; no hacía otra cosa sino visionar y revisionar una vez tras otra las escenas que más me impactaban: el asalto por parte de Neo y Trinity al edificio donde los

Agentes mantienen preso a Morfeo, la huída, el enfrentamiento en el metro entre Neo y el Agente Smith, la persecución posterior por la ciudad, etc.

No tardé en darme cuenta de que había una serie de películas que, por algún motivo, definían mejor que otras mis gustos cinematográficos; películas con las que disfrutaba sin muchas veces ser enteramente consciente de los mecanismos cinematográficos y extra-cinematográficos que estaban en juego. Parecía que podían ser unificadas bajo la —aparentemente simple— etiqueta de «cine de acción».

Desde entonces, no he dejado de consumir y disfrutar del cine: en las salas de cine, en casa, en VHS, en DVD, solo o con amigos. Estudié comunicación audiovisual por mi amor hacia él, me matriculé en los cursos de doctorado buscando desarrollar mis conocimientos en el campo. En la actualidad trabajo como programador de televisión. Los contenidos —el cine y las series— son mi vida. El paso de los años ha expandido significativamente mis horizontes cinematográficos y mi cultura cinéfila, hasta tal punto que he llegado a disfrutar de ciclos compuestos por filmes tan dispares como *Al azar de Baltasar*, *Ascensor para el cadalso* o *Little Tokyo: Ataque frontal*. Puede que exista cierta *cinéfagia* en ello, pero hoy en día soy capaz de disfrutar de la obra de cineastas tan disímiles como Wim Wenders, Billy Wilder, Akira Kurosawa, Steven Spielberg, Chris Marker, John McTiernan o Paul Verhoeven.

He aprendido a disfrutar de cualquier película, con independencia de su país de origen, del año de producción o de las críticas recibidas. Esto no quiere decir que me guste cualquier filme, sino que, a base de ver cine de todo tipo y condición, he aprendido cuáles son los códigos adecuados para enfrentarse a según qué película —algunas obras no requieren de un conocimiento profundo de los códigos cinematográficos para ser disfrutadas; otras, por contra, los necesitan—, extrayendo todo lo positivo de cada una de ellas.

El «cine de acción», ese que yo disfruté con especial intensidad durante mi infancia y adolescencia —y que sigo disfrutando hoy tanto o más que entonces—, ha gozado de una consideración menor dentro de la literatura crítica y, me atrevería a decir, entre cierto sector del público. He planteado el presente trabajo de investigación no tanto como una revalorización de este tipo de cine, sino como una reevaluación. Sé que si hubiese adoptado como campo de estudio los *thrillers* estadounidenses de los años setenta, la obra del cineasta John Boorman en relación a la identidad y la comunica-

ción, o la carne y la mente del cine de David Cronenberg como reflejo social, mi trabajo no hubiera generado ningún tipo de respuesta prejuiciosa en sentido alguno. Cualquiera habría esperado a leer el mismo antes de emitir juicio alguno. Y, sin embargo, no es algo que deba ocultar: desde el momento en el que planteé la presente investigación —la cual ha cambiado y evolucionado a lo largo de los años—, no siempre fue bien recibida. Al contrario: encontré trabas de más, personales e institucionales. No parecía gustar demasiado —o sonar a serio— un trabajo sobre cine de acción y, mucho menos, sobre Steven Seagal, uno de los principales representantes de esta cinematografía en Estados Unidos durante los años noventa.

Si he decidido, a pesar de todo, sacar adelante este proyecto ha sido por tres razones: el apoyo de todos aquellos que apostaron por mí aun a sabiendas de que la empresa no sería fácil ni sencilla, los numerosos estudios de contrastada calidad que más allá de las fronteras españolas se han realizado —y que, pareciera, en virtud de la animadversión provocada por ciertos asuntos en ciertas personas, que no han llegado a un sector importante del ámbito académico autóctono—, y mi vinculación especial con este tipo de cine.

He evitado cualquier tipo de valoración subjetiva a lo largo del desarrollo de esta tesis. El único reflejo de mi amor hacia este tipo de cine ha sido el poner en marcha el proyecto, ejecutarlo y, cinco años después, terminarlo con este volumen físico —o archivo de texto, según el soporte consultado—. He tratado de no posicionarme en ningún lugar específico del cuadrilátero; simplemente, he mirado un tipo de cine con los ojos académicos con los que, de manera habitual, se tiende a mirar otro tipo de cine —más prestigioso, normalmente— y no este.

En ningún momento aspiré a realizar una investigación brillante ni imperecedera. Mi único ánimo era el de presentar un trabajo serio y riguroso sobre uno de los campos de estudio más denostados en la tradición académica cinematográfica española —y mundial—. Si acaso lo que conseguido, considero cumplido —con creces— mi trabajo y mi atrevimiento. Si no, nunca podría considerarlo un fracaso. El mero hecho de haber situado dentro del ámbito universitario ciertas cuestiones y filmes que rara vez gozan de tal visibilidad y consideración es para mí motivo suficiente de satisfacción. Espero y deseo no ser el único que así lo considere.

Carlos Méndez Anchuste.  
Madrid, 5 de septiembre de 2015.

## Resumen

### *El ciclo de acción de Hollywood (1980-2015): industria, autoría y cine de acción en la obra de Steven Seagal.*

Esta tesis doctoral analiza y evalúa el impacto, alcance e influencia de los filmes comprendidos en lo que ha dado en llamarse el ciclo de acción de Hollywood entre los años 1980 y 2015 —el ciclo posee etapas netamente diferenciadas: «musculosa», «acrobática» y «inhumana»—. Mediante el estudio de tres vertientes —industria, autoría y el cine de acción—, se ha puesto en contexto este tipo de cinematografía dentro de un escenario de entretenimiento multinacional —donde el cine es una de las múltiples formas artísticas de entretenimiento basadas en la narrativa, junto a los videojuegos, la música, la literatura, etc.— y globalizado —el cine de Hollywood, la industria más importante del mundo en términos económicos, lo es no solo por sí misma, sino por su impacto en el mercado internacional—. En este sentido, el cine de acción, dadas sus características intrínsecas más elementales, se ha manifestado como un vehículo narrativo y artístico idóneo para la exportación del entretenimiento de Hollywood —así como su ideología— a lo largo de todo el mundo.

A través del análisis de una de las obras cinematográficas más consistentes y coherentes del ciclo de acción Hollywood —la obra de Steven Seagal: actor, productor, guionista, director, compositor musical y coreógrafo—, la presente tesis ofrece una profunda reflexión sobre el fenómeno de la acción en el cine, su origen, su alcance y sus más habituales manifestaciones. Argumenta, además, la imposibilidad de concebir un cine narrativo sin acción —en mayor o menor medida— en su seno.

El estudio de la obra de Steven Seagal —y su clasificación en etapas: *clasicista*, *manierista* y *metadiscursivo*— permite extraer algunas de las más relevantes características y contradicciones de este tipo de filmes, al tiempo que ofrece un nuevo paradigma de análisis centrado en la influencia autoral del actor en esta cinematografía y/o en los datos de carácter cuantificable extraídos de los mismos —número de escenas de acción, duración de las mismas, porcentaje de acción por filme, etc.—.

**Palabras clave:** cine de acción, Steven Seagal, Hollywood, industria, estudios culturales, masculinidad, autoría, metaficción.



## Abstract

### *Hollywood's action cycle (1980-2015): industry, authorship and action cinema in the work of Steven Seagal.*

This doctoral thesis analyses and evaluates the impact, scope and influence of the films within Hollywood's so-called action cycle between the 1980s and 2015 –the cycle comprises a number of periods: «muscular», «acrobatic», and «inhuman»–. Through the study of three different dimensions –industry, authorship, and action cinema–, this type of cinema has been contextualised within a multinational entertainment landscape –where cinema is only one of the multiple artistic forms based on narrative, such as videogames, music, literature, etc.– and globalised. Hollywood cinema is not only the most important industry in economic terms, it is also relevant for its impact in the international market. In this sense, action cinema, given its specific and intrinsic characteristics, has positioned itself as the ideal narrative and artistic vehicle for the exportation of American entertainment –and ideology– overseas.

Through the analysis of one of the most consistent and coherent cinematographers in Hollywood's action cycle, Steven Seagal –actor, producer, writer director, composer, choreographer–, this thesis provides a deep reflection on the action phenomenon in cinema, its origin, its scope, and its most salient characteristics. Additionally it argues the impossibility of conceiving a narrative cinema without action –to some extent– playing some part.

The study of Seagal's work –which can be classified in periods: *classicist*, *mannerist*, and *metadiscursive*– permits the extraction of some of the most relevant characteristics and contradictions of these types of films, whilst it provides a new paradigm for analysis focused on the influence of the actor in this cinema and/or in the data extracted from it –number of action scenes, duration of them, percentage of action per film, etc.–.

**Key words:** action cinema, Steven Seagal, Hollywood, industry, cultural studies, masculinity, authorship, metafiction.





## Índice

Agradecimientos .....	11
Proemio personal.....	17
Resumen .....	21
Abstract.....	23
1. Introducción .....	29
1. 1. Organización del texto .....	34
1. 2. El «ciclo de acción» de Hollywood (1980-2015) .....	37
1. 2. 1. Definición .....	37
1. 2. 2. Las fechas: 1980-2015.....	41
1. 2. 3. Los periodos y movimientos del «ciclo de acción» de Hollywood .....	46
1. 2. 4. Los actores y su impacto económico .....	54
1. 2. 5. «Cine de acción» contemporáneo y taquilla.....	66
1. 2. 6. Algunas consideraciones sobre la selección .....	85
1. 3. El desprestigio del cine de acción.....	107
2. Objetivos, hipótesis, metodología y corpus documental.....	119
2. 1. Objetivos.....	119
2. 2. Hipótesis .....	119
2. 3. Metodología.....	121
2. 3. 1. Metodología del análisis industrial: recaudaciones de taquilla y presupuestos.....	121
2. 3. 2. Metodología del análisis del texto .....	125
2. 3. 3. Steven Seagal y la autoría cinematográfica: una metodología .....	131
2. 4. Corpus documental .....	134
3. Marco teórico y estado de la cuestión .....	139
3. 1. Los cuerpos: «Hard Bodies», «Soft Bodies» y «Spectacular Bodies» .....	141

3. 1. 1. «Musculinity» y las mujeres de acción .....	149
3. 2. Masculinidad.....	156
3. 3. Las cuestiones de clase y raza .....	161
3. 3. 1. «Blaxploitation» .....	171
3. 3. 2. La «buddy movie» .....	173
3. 4. Los protagonistas.....	177
3. 5. El cine de acción del ciclo temático de Hollywood .....	182
3. 5. 1. La acción y el cine más allá del ciclo temático de Hollywood.....	186
3. 5. 2. La teoría de la hibridación.....	190
3. 5. 3. El «cine de atracciones».....	191
3. 5. 4. «Slapstick Comedy» y el cine de acción.....	200
3. 5. 5. «La narrativa del llegar a ser».....	201
3. 5. 6. El cine de acción y el melodrama .....	204
3. 5. 7. Pasión, aceleración y forja heroica .....	207
3. 6. Mitología e ideología .....	214
3. 6. 1. El <i>vigilantismo</i> .....	217
3. 6. 2. El <i>fronterismo</i> .....	225
4. Del surgimiento del VHS al fenómeno de la multipantalla .....	227
4. 1. El ascenso de las productoras independientes .....	227
4. 1. 1. La integración vertical y horizontal .....	229
4. 1. 2. Las ventanas de explotación .....	232
4. 1. 3. La televisión de pago y el vídeo doméstico .....	242
4. 1. 4. La preventa de derechos internacionales .....	249
4. 1. 5. Crédit Lyonnais.....	252
4. 1. 6. La inflación de precios.....	255
4. 2. Hollywood: año 2015 .....	260
4. 2. 1. El espectador desubicado .....	260

4. 2. 2. Multipantalla y consumo.....	263
4. 2. 3. La taquilla .....	275
4. 2. 4. Secuelas, precuelas, <i>spin-offs</i> y <i>remakes</i> .....	286
4. 2. 5. Cine, videojuegos y transmedia .....	298
4. 2. 6. Calificación moral: un cine menos adulto .....	308
5. El cine de Steven Seagal: industria y autoría .....	317
5. 1. La etapa <i>clasicista</i> (1988-1992).....	319
5. 1. 1. La irrupción de Steven Seagal en Hollywood .....	321
5. 1. 2. Directores de acción claves: Andrew Davis y John Flynn .....	323
5. 1. 3. El fuerte nexo de unión con la productora Warner Bros. ....	335
5. 1. 4. Punto culminante del cine de acción: la Edad de Oro <i>post-jungla</i> .....	336
5. 2. La etapa <i>manierista</i> (1993-2002) .....	346
5. 2. 1. Irrealidad como realidad .....	348
5. 2. 2. Directores de segunda fila y el final del contrato con Warner Bros. ....	354
5. 2. 3. Un ciclo necesitado de reinventarse .....	378
5. 3. La etapa <i>metadiscursiva</i> (2003-2015) .....	412
5. 3. 1. La creación absoluta .....	414
5. 3. 2. El declive del ciclo de acción tradicional .....	431
6. El cine de Steven Seagal: las películas.....	441
6. 1. El aikido .....	441
6. 1. 1. El origen del aikido y su significado .....	443
6. 1. 2. El aikido: ciencia y espiritualidad .....	452
6. 1. 3. El aikido no competitivo y el dolor.....	454
6. 1. 4. El aikido y el cine de acción.....	458
6. 2. La violencia y la «acción sucia» .....	461
6. 2. 1. Violencia y cine de acción.....	461
6. 2. 2. La «acción sucia» .....	469

6. 2. 3. La «acción sucia» en movimiento: <i>Señalado por la muerte</i> .....	478
6. 3. Corrupción política y social .....	481
6. 3. 1. El anti-héroe <i>clasicista</i> y <i>manierista</i> .....	487
6. 3. 2. El nihilismo <i>metadiscursivo</i> .....	494
6. 3. 3. Los villanos .....	497
6. 4. El uso de la <i>metaficción</i> en el cine de Steven Seagal .....	533
6. 4. 1. El polémico pasado de Steven Seagal.....	537
6. 4. 2. La construcción de un pasado perfecto .....	543
6. 4. 3. <i>Por encima de la ley</i> como idílica biografía apócrifa .....	553
6. 4. 4. Budismo y medio ambiente .....	556
6. 4. 5. <i>Con su propia ley</i> : Steven Seagal haciendo de Steven Seagal.....	561
7. Coda: sobre la acción y el cine de acción .....	567
7. 1. Película de acción, película no de acción y película de no-acción.....	567
7. 2. «Slow Movies» y «Pure Action Films».....	569
7. 3. La escena de acción y la acción puntual.....	571
7. 4. La escena de acción en el cine de Steven Seagal .....	573
7. 5. Los límites del paradigma.....	576
8. Conclusiones.....	579
9. Bibliografía .....	583
9. 1. Artículos y libros .....	583
9. 2. Páginas web .....	620

## 1. Introducción

El presente trabajo de investigación es el fruto de una serie de inquietudes de corte epistemológico sobre la naturaleza del texto cinematográfico; las aproximaciones de género y ciclo con las que se ha tendido a analizar estos textos a través de distintos corpus documentales; la relación industrial de los mismos con las instituciones/empresas encargadas de su producción, distribución y exhibición; la recepción, consumo e interpretación de estos por parte del público; y la mediación autoral que funciona como puente entre la producción y la recepción.

Una tesis doctoral, tal y como me hicieron ver algunos de los profesores de quienes tuve la suerte de ser alumno durante los cursos pre-doctorales, habría de ser —dentro de las posibilidades— novedosa y aportar algo ignorado, original y/o genuino, que todavía no haya sido documentado o analizado, o que, habiéndolo sido, lo sea bajo un prisma diferente que permita arrojar nueva luz sobre una vieja cuestión. «No tiene por qué ser una investigación brillante», recuerdo que varios de ellos me dijeron: al fin y al cabo es la primera investigación seria que uno va a realizar tras dejar atrás la licenciatura. Pero es primordial que el trabajo suponga un aporte real, mensurable y vigoroso al campo teórico del momento.

A la hora de delimitar el campo y el alcance de mi investigación, sentí que una parte significativa de las figuras clave del cine, como Pedro Almodóvar,<sup>2</sup> Ingmar Berg-

---

<sup>2</sup> Sirva como muestra de esta idea Teseo —la base de datos de tesis doctorales desarrollada por el Ministerio de Cultura donde están registrados todos aquellos trabajos de investigación defendidos en el país a lo largo de los últimos años—. En ella pueden encontrarse un total de diez tesis sobre la obra de Almodóvar: *Pedro Almodóvar: un cine sin etiquetas* (1993), de Fernando Martín; *El concepto de marca en la comunicación audiovisual y publicidad del cine: un estudio de los indicadores de marca en el caso Almodóvar* (2000), de José Amiguet; *The films of Pedro Almodóvar: translation and reception in the United States* (2009), de María Rox [*Las películas de Pedro Almodóvar: traducción y recepción en los Estados Unidos*]; *Evolución histórico-artística del universo posmoderno de Almodóvar: la cartelística de su obra* (2009), de María Tabuenca; *Pedro Almodóvar: director, guionista, productor y fotógrafo* (2010), de Orlando Gutiérrez; *La comunicación no verbal del español actual a partir de la filmografía de Pedro Almodóvar y su aplicación a la didáctica de E/LE* (2011), de Maria Giovanna Monterubbianesi; *Cine, traducción y transgresión: el condicionamiento de la traducción en las versiones subtituladas del cine de Almodóvar en polaco* (2011), de Leticia Santamaría; *Exploración didáctica de material fílmico en el aula de E/LE: efectividad y afectividad del cine de Pedro Almodóvar* (2012), de Ana María Crespo; *La estrategia de comunicación en el cine de Pedro Almodóvar: influencia de la promoción en el desarrollo y*

man,<sup>3</sup> Steven Spielberg,<sup>4</sup> Luis García Berlanga,<sup>5</sup> John Ford,<sup>6</sup> Woody Allen,<sup>7</sup> Tim Burton,<sup>8</sup> Stanley Kubrick,<sup>9</sup> Akira Kurosawa,<sup>10</sup> Andrei Tarkovski,<sup>11</sup> Jean-Luc Godard,<sup>12</sup>

---

*consolidación de la trayectoria del autor* (2012), de Marta Saavedra; y *Los marcadores conversacionales en el subtitulado del español al chino: análisis de La mala educación y Volver de Pedro Almodóvar* (2013), de Yi-Chen Wang.

<sup>3</sup> En Teseo pueden encontrarse seis tesis doctorales sobre la obra de Bergman: *Estetosemiótica y pragmática filmicas. Un análisis textual de Bergman* (1981), de Juan Pedro Gómez; *Geneología y esperanza en la filosofía de la existencia de Ingmar Bergman* (2001), de Jordi Puigdomenech; *Naufragios de la modernidad. Análisis fílmico de las figuras masculinas en la obra de Ingman Bergman* (2009), de Aaron Rodríguez; *La música en el cine de Ingmar Bergman* (2011), de Marcos Azzam; *El distanciamiento realista en la dirección de actores de Ingmar Bergman. Una propuesta de interpretación* (2011), de Nuria Pérez; e *Ingmar Bergman, un estilo propio de narrar* (2013), de Eva María Llana.

<sup>4</sup> En Teseo pueden encontrarse cinco tesis doctorales sobre la obra de Spielberg: *La infancia como constante y su evolución en la obra cinematográfica de Steven Spielberg* (1994), de Antonio Sánchez-Escalonilla; *El estilema de autor en Steven Spielberg: un sello personal en lo audiovisual* (2000), de David Caldevilla; *Hombres de Steven Spielberg: un análisis de la representación de masculinidades en los textos fílmicos* *Duel*, *Jaws*, *Jurassic Park*, *The Lost World: Jurassic Park* y *War of the Worlds* (2010), de José Díaz; *Humanismo y cine: el tratamiento de la dignidad humana en la obra de Steven Spielberg* (2010), de Beatriz Peña; y *Ruptura familiar y conflicto dramático en la filmografía de Steven Spielberg* (2013), de Pablo Salvador Gómez.

<sup>5</sup> En Teseo pueden encontrarse cuatro tesis doctorales sobre la obra de Berlanga: *Estudio de la filmografía de Luis García Berlanga* (1995), de Francisco Perales; *Bienvenido Mister Marshall y el reflejo de la España de los cincuenta en el cine de Berlanga* (2003), de Kepa Ignacio Sojo; *Miguel Asíns Arbó, música y cinematografía: análisis músico-visual de sus componentes en la filmografía de Luis García Berlanga* (2008), de José Miguel Sanz; y *El contexto cinematográfico de Luis García Berlanga como medio de comunicación social: una aproximación desde la antropología visual* (2010), de Ignacio Lara.

<sup>6</sup> En Teseo pueden encontrarse cuatro tesis doctorales sobre la obra de Ford: *El cine de John Ford* (1990), de Francisco Javier Urquijo; *Mito y relato clásico cinematográfico: un análisis de Mogambo de John Ford* (1996), de Vanessa Brasil; *Lo heroico en el cine de John Ford* (2004), de Ruth Gutiérrez; y *Sergeant Rutledge, de John Ford, como mito filosófico* (2009), de Miguel Ángel Navarro.

<sup>7</sup> En Teseo pueden encontrarse cuatro tesis doctorales sobre la obra de Allen: *Aproximación a los modelos de representación de las relaciones sexuales adultas: modelo biológico y modelo comunicativo de Woody Allen* (2001), de Juan Puertas; *La desacralización de la cultura en la obra de Woody Allen* (2004), de Ramón Luque; *El paisaje de los puentes urbanos: la mirada del cine, el nuevo Hollywood y Woody Allen* (2012), de Pedro Plasencia; y *Secularización, hermenéutica y posmodernidad: el cine de Woody Allen a la luz del existencialismo, el psicoanálisis y la deconstrucción* (2014), de Luis Ángel Ruiz.

<sup>8</sup> En Teseo pueden encontrarse tres tesis doctorales sobre la obra de Burton: *Tim Burton y la construcción del universo fantástico (1982-1999)* (2003), de Lucía Mar Solaz; *El cine de Tim Burton* (2003), de

Wim Wenders,<sup>13</sup> Billy Wilder,<sup>14</sup> Agnès Varda,<sup>15</sup> Martin Scorsese,<sup>16</sup> Juan Antonio Bardem,<sup>17</sup> Wes Craven,<sup>18</sup> Clint Eastwood,<sup>19</sup> Francis Ford Coppola,<sup>20</sup> Sofia Coppola,<sup>21</sup>

---

Esther Viyuela; y *La evolución del outsider o inadaptado social en el cine de Tim Burton* (2010), de Javier Figuero.

<sup>9</sup> En Teseo pueden encontrarse dos tesis doctorales sobre la obra de Kubrick: *Stanley Kubrick. El cine como razón de ser* (1994), de José Luis Fernández; y *Narrative and stylistic patterns in the films of Stanley Kubrick: poetics in the age of poststructuralism* (1996), de Luis Miguel García [Patrones narrativos y estilísticos en las películas de Stanley Kubrick: poética en la era del post-estructuralismo].

<sup>10</sup> En Teseo pueden encontrarse dos tesis doctorales sobre la obra de Kurosawa: *Orientación en la poética visual y narrativa de Akira Kurosawa. Una lectura estética de su cinematografía* (2001), de Rosa M. Mas; y *Tradición literaria e interdiscursividad en Los sueños de Akira Kurosawa. Espacios simbólicos* (2009), de Candelaira Vizcaíno.

<sup>11</sup> En Teseo pueden encontrarse dos tesis doctorales sobre la obra de Tarkovski: *Enunciación cinematográfica, Ivan/Tarkovski* (1994), de Luis Alonso; y *La santa Rusia de Andrei Tarkovski* (2010), de Daniel Robledo.

<sup>12</sup> En Teseo pueden encontrarse dos tesis doctorales sobre la obra de Godard: *Poesía y memoria: Historie(s) du cinéma de Jean-Luc Godard* (2006), de Natalia Ruiz; y *Entre la filosofía de Deleuze y el cine de Godard. Introducción a una topología diferencial de las imágenes y los conceptos* (2010), de Miguel Alfonso Bouhaben.

<sup>13</sup> En Teseo pueden encontrarse dos tesis doctorales sobre la obra de Wenders: *En busca de la narración: el cine de Wim Wenders* (1996), de Iñigo Marzabal; y *Aspectos temporales del cine de Wim Wenders* (1997), de Alfonso Palazón.

<sup>14</sup> En Teseo pueden encontrarse dos tesis doctorales sobre la obra de Wilder: *Caballeros de la prensa: el periodismo en el cine de Billy Wilder* (2012), de Simón Pablo Peña; y *La suplantación y el disfraz en las comedias de Billy Wilder* (2012), de Carlos Pujol.

<sup>15</sup> En Teseo pueden encontrarse dos tesis doctorales sobre la obra de Varda: *La cámara como escritura en la creación audiovisual de Bill Viola* [The Passing], *Alan Berliner* [Nobody's Business] y *Agnès Varda* [Les gliseurs et la glaneuse] (2012), de Isabel María López; y *Subjetivitat i autorepresentació en el cine d'Agnès Varda* (2013), de Inmaculada Merino [Subjetividad y autorrepresentación en el cine de Agnès Varda].

<sup>16</sup> En Teseo pueden encontrarse dos tesis doctorales sobre la obra de Scorsese: *De Edith Wharton a Martín Scorsese: la puesta en escena de la violencia y la represión en The Age of Innocence* (2003), de Ángel Otero; y *Toro salvaje como cine religioso: lectura del contenido latente en el filme de Martín Scorsese* (2005), de José Gabriel Ferreras.

<sup>17</sup> En Teseo puede encontrarse una tesis doctoral sobre la obra de Bardem: *Juan Antonio Bardem: teoría y práctica fílmica, 1947-1963* (1997), de Juan Francisco Cerón.

<sup>18</sup> En Teseo puede encontrarse una tesis doctoral sobre la obra de Craven: *El cine de Wes Craven* (2005), de Juan García Crego.



Werner Herzog<sup>22</sup> o François Truffaut,<sup>23</sup> por citar solo algunos nombres, había sido ya extensamente analizada. Aún quedan nuevos enfoques y paradigmas con los que acercarse a sus obras, analizarlas y extraer conclusiones. A pesar de ello, no pude dejar de pensar que, en términos generales, el camino del conocimiento hacia estos autores había sido ya, si no ampliamente transitado, sí al menos iniciado.

El campo de la autoría cinematográfica ha sido un terreno pródigo a la hora de generar tesis doctorales y trabajos de investigación. Esto me hizo sentir cómo la otra gran parte del sector audiovisual, la industria —representada habitualmente por Hollywood, pese a que el carácter industrial sea una parte inseparable del cine en cuanto a forma predominante de entretenimiento en cualquier país en que se practique, ya se trate este de Estados Unidos, España, China o Australia—,<sup>24</sup> solía quedar relegada a un

---

<sup>19</sup> En Teseo puede encontrarse una tesis doctoral sobre la obra de Eastwood: *Los personajes femeninos, mujer y feminidad en la trayectoria cinematográfica de Clint Eastwood como director (1971-2011)* (2013), de Larissa Isabel López.

<sup>20</sup> En Teseo puede encontrarse una tesis doctoral sobre la obra de Coppola: *Teoría y práctica del análisis fílmico: la narrativa de Francis Ford Coppola* (1989), de María Eulalia Adelantado.

<sup>21</sup> En Teseo puede encontrarse una tesis doctoral sobre la obra de Sofía Coppola: *Ciudad, espacio y subjetividad en las tres películas de Sofía Coppola* (2010), de Pamela Flores.

<sup>22</sup> En Teseo puede encontrarse una tesis doctoral sobre la obra de Herzog: *Lo irónico-sublime como recurso retórico en el cine de no-ficción de Werner Herzog: el caso de The White Diamond, Grizzly Man y The Wild Blue Yonder* (2010), de Fabiola Alcalá.

<sup>23</sup> En Teseo puede encontrarse una tesis doctoral sobre la obra de Truffaut: *Lenguaje y cine en François Truffaut* (1990), de M. Ángeles Bonet.

<sup>24</sup> Sirvan como referencia las palabras de James Chapman (2003: 33) situando en contexto la realidad industrial global, con independencia de la nacionalidad: «Historically the leading film-producing countries have been the USA, Japan and India. The world's largest film-producing nation since the early 1970s, India, has consistently produced between 700 and 800 films per year. While the American film industry has established itself as the dominant presence in the global marketplace, it accounts for approximately only six per cent of total film production in the world. Asia (including Australasia) provides 50 per cent of the world's film production, Europe (including the USSR/Russian Federation) accounts for approximately one third, while Latin America, Africa and the Middle East between them account for approximately one tenth. Over 100 countries have a film production industry of some sort, however small [...]. Film is, without any question, a genuinely global medium and the cinema a truly global institution». [«Históricamente, los países líderes en producción cinematográfica han sido Estados Unidos, Japón e India. India, el país del mundo con mayor producción industrial desde principios de los años setenta, ha estado estrenando de manera consistente desde entonces entre 700 y 800 filmes al año. A

segundo plano cuando de cineastas y universos personales se trataba. La vieja dicotomía entre arte e industria se ha mantenido con inusitado inmovilismo dentro de los estudios cinematográficos contemporáneos. Quizá como un intento por unificar el estudio de ambas concepciones, quizá como una intuición sobre cómo intentar dar cabida dentro de los estudios culturales a una serie de elementos artísticos habitualmente ignorados, la idea de tomar prestados tres conceptos tan aparentemente dispares como el «cine de acción», la industria de Hollywood y la obra —y persona— de Steven Seagal, me pareció lo suficientemente estimulante y desafiante como para, al menos, intentar arrojar algo de luz sobre un campo que, por lo demás, se mantiene sorprendentemente virgen, no solo en España sino en el resto del mundo.

La idea de estudiar el concepto de la autoría cinematográfica a través de un actor de Hollywood puede parecer, *a priori*, desconcertante. No obstante, ya existen estudios sobre ciertos actores/directores estadounidenses —Woody Allen, Clint Eastwood, Orson Welles, etc.—. Steven Seagal —y, con él, otros actores del ciclo de acción de Hollywood (1980-2015)—, tradicionalmente asociado a un tipo de cine muy concreto —el de acción—, y a una labor muy específica dentro del mismo —la de la actuación—, ofrece una serie de posibilidades estilísticas y narrativas que, por el momento, han pasado desapercibidas para los estudios culturales.

A través de una de las figuras industriales fundamentales del ciclo de acción de los años noventa, y en paralelo a las características más industriales del Hollywood de finales de siglo XX, me propongo analizar y deconstruir el «cine de acción», considerado por una amplia mayoría como uno de los géneros cinematográficos elementales desde que el cine es cine. Mediante un análisis combinado de estas tres aristas, propongo un modelo de análisis muy concreto para el «cine de acción», paradigmáticamente novedoso; y ofrezco una nueva aproximación al valor creativo del actor dentro de este tipo de cinematografía, inexplorado hasta la fecha.

---

pesar de que la industria de Hollywood se ha erigido como la dominante dentro del escenario global, lo cierto es que apenas supone un 6 por ciento del total de la producción cinematográfica mundial. Asia —incluyendo Australasia— aporta aproximadamente un tercio, mientras Latinoamérica, África y Oriente Medio proporcionan, de manera aproximada, una décima parte. Más de cien países cuentan con una industria de algún tipo dedicada a la producción cinematográfica, ya sea esta de mayor o menor tamaño. [...] La película es, sin duda alguna, un genuino medio global, y el cine, una verdadera institución global».]

## 1. 1. Organización del texto

La organización del texto ha quedado definida por nueve capítulos.

El primero de ellos —el presente—, «Introducción», contiene una explicación básica de las motivaciones y razones —personales y epistemológicas— que me han llevado a diseñar y delimitar la investigación. He considerado esencial ofrecer una perspectiva general del «cine de acción» a día de hoy, de algunas de sus principales fallas epistemológicas —y de las limitaciones perceptuales de las que es habitualmente objeto—, así como de su presencia efectiva, en términos económicos, en la realidad cinematográfica industrial contemporánea. Para ello, ha sido fundamental establecer una serie de definiciones elementales que permitan la delimitación y acotación del objeto de estudio, mientras se muestra en el proceso lo arduo de la empresa.

El segundo capítulo, «Objetivos, hipótesis, metodología y corpus documental», se corresponde —como su nombre indica— con el planteamiento y la exposición de los objetivos, las hipótesis, la metodología y el corpus de trabajo que he empleado para llevar a cabo la presente investigación. La metodología está dividida en tres epígrafes. Cada uno de ellos expone una de las tres dimensiones de conocimiento que he empleado a lo largo de este estudio: la industria del cine, el análisis del texto y la autoría cinematográfica.

En el tercer capítulo, «Marco teórico y estado de la cuestión», se reflexiona en torno a la bibliografía y la literatura crítica más relevante sobre el «cine de acción» hollywoodiense que posteriormente se ha tomado para enfrentar la obra de Seagal con el «cine de acción» contemporáneo a un nivel estilístico y narrativo. El capítulo se encuentra dividido en seis epígrafes: «Los cuerpos: “Hard Bodies”, “Soft Bodies” y “Spectacular Bodies”», «Masculinidad», «Las cuestiones de clase y raza», «Los protagonistas», «El cine de acción del ciclo temático de Hollywood» y «Mitología e ideología».

«Los cuerpos: “Hard Bodies”, “Soft Bodies” y “Spectacular Bodies”» presenta la importancia decisiva de los cuerpos durante la administración Reagan, cuestión sobre la que numerosos analistas se han detenido y reflexionado. Se establece una comparativa entre la influencia y el uso de estos cuerpos a un nivel social y su contraprestación a nivel fílmico, que da lugar al auge de un cine de acción basado en la plasticidad de los mismos —ya se trate de cuerpos musculosos o acrobáticos—. El estudio de los

cuerpos masculinos derivará en el de los cuerpos femeninos, un reducto a menudo considerado como aberrante dentro del terreno ideológico del «cine de acción».

«Masculinidad» se centra en la representación e ideología de esta realidad a través del cine. En el epígrafe, se elabora un breve recorrido histórico por Estados Unidos y se presenta un análisis de sus múltiples conexiones con las manifestaciones corporales de los principales actores —y actrices—.

«Las cuestiones de clase y raza» ofrece una perspectiva única de dos de las disciplinas de los estudios culturales que han gozado de mayor popularidad a lo largo de las últimas décadas. Cuando el estudio de los cuerpos se expandió, el color de estos y su raza o etnia de pertenencia comenzó a ser objeto de estudio. De igual manera, la pertenencia de los cuerpos de los héroes —y los villanos— a ciertas clases sociales permitió una lectura de clase, esencial de cara a una comprensión completa del «ciclo de acción» de Hollywood y su alcance.

«Los protagonistas» conjuga los elementos corporales y de masculinidad, y se detiene en las figuras con nombres y apellidos que sirvieron de vehículos cinematográficos para esta clase de cine: Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone, Jean-Claude Van Damme, Steven Seagal o Chuck Norris. Estos intérpretes lograron su estatus dentro de la industria —y de la sociedad estadounidense— mediante la articulación de una serie de preocupaciones sociales y colectivas a través de unos cuerpos muy definidos y específicos: los suyos propios.

«El cine de acción del ciclo temático de Hollywood» ofrece una reflexión profunda y sosegada sobre la naturaleza de la acción: cómo esta se manifiesta de la mano del cine, dónde hay que mirar para encontrar sus orígenes o cómo el ciclo de los años ochenta, noventa y los tres primeros lustros del siglo XXI ha renovado —o no— los presupuestos sobre los que, históricamente, el llamado «cine de acción» ha basado su existencia. Atendiendo a principios epistemológicos generados por la propia aparición del aparato cinematográfico, y tomando como referencia ineludible a todos los autores que se han pronunciado al respecto, se ha especulado sobre el alcance de la acción en el cine y sobre la pertinencia de un «cine de acción» delimitado por los conceptos de género o ciclo temático. Los escritos de Antonio Sánchez-Escalonilla, Lisa Purse, Tom Gunning, Laura Mulvey, Rikke Schubart, Steve Neale, James Kendrick, Susan Jeffords y muchos otros han servido de base para el desarrollo de este apartado, que no preten-

de sino brindar una mejor comprensión de un fenómeno complejo como el «cine de acción».

Asimismo, en «Mitología e ideología» he considerado oportuno rescatar estos dos conceptos, tan esenciales no solo para comprender el propio cine, sino para entender en toda su magnitud el alcance de la acción.

El cuarto capítulo, «Del surgimiento del VHS al fenómeno de la multipantalla», cuenta con dos epígrafes, a saber: «El ascenso de las productoras independientes» y «Hollywood: año 2015». Cada uno de ellos sirve para, a su manera, contextualizar la realidad industrial del cine que a lo largo del resto de capítulos he explorado.

«El ascenso de las productoras independientes» ahonda en las circunstancias industriales e históricas que desde los años ochenta han conducido hasta la situación actual. Se señalan algunos de los acontecimientos más importantes y las repercusiones de estos fenómenos sobre el «cine de acción»: la aparición de una nueva ventana de explotación como el VHS, la creciente tendencia empresarial hacia la integración vertical y horizontal —con la aparición de mastodónticos grupos de comunicación con intereses en cine, prensa, música, videojuegos, etc.—, el surgimiento de poderosas productoras independientes, la estandarización de la preventa de los derechos internacionales como forma de financiación, etc.

«Hollywood: año 2015» está planteado como una contextualización —extensa— de la situación actual del cine industrial de Hollywood, basada en la enumeración de algunas de las tendencias más relevantes que han afectado —o están afectando— a esta realidad: de mercado, consumo, narrativas, etc.

Los capítulos quinto y sexto, «El cine de Steven Seagal: industria y autoría» y «El cine de Steven Seagal: las películas», aglutinan todos los conceptos e ideas desarrolladas en los capítulos previos, así como su aplicación práctica. Mediante ellos, se ha puesto en relieve la obra de Seagal en relación a la teoría y evolución del «cine de acción» contemporáneo —de la mano de la metodología establecida: industria, «cine de acción» y autoría—. A través del análisis de la filmografía completa de Seagal, y mediante una división temática del contenido de la misma —en base al aikido, la violencia, la corrupción política y social o la representación de los villanos—, se ha enfrentado esta con el «cine de acción» contemporáneo. Además, uno de los epígrafes, «El uso de la metaficción en el cine de Steven Seagal», funciona como un apéndice del último capítulo.

lo en el sentido de que profundiza en el poder autoral/definidor de Seagal como creador de una marca propia. A diferencia del análisis planteado en «El cine de Steven Seagal», «El uso de la metaficción» se centra únicamente en la dimensión proyectada desde aquellos puntos situados más allá de los límites de la ficción cinematográfica. El epígrafe ahonda en la imagen que Seagal —en cuanto a persona real— ha transmitido a los medios, y cómo esta ha servido de base para la creación cinematográfica de su persona —y viceversa—, con continuas interrelaciones entre la ficción y la no-ficción.

El séptimo capítulo, «Coda: sobre la acción y el cine de acción», ofrece una reflexión libre sobre la naturaleza del «cine de acción» y las limitaciones con las que, de acuerdo a las teorías más extendidas en el ámbito académico, se tiende a analizar las producciones que así son catalogadas. Tomando como referencia el análisis de la obra de Seagal y las principales teorías cinematográficas al respecto, propongo algunas ideas para un posible nuevo modelo de análisis de este tipo de cinematografía. Este acercamiento —cualitativo, pero también cuantitativo— trata de solventar algunas de las imperfecciones y redundancias que poseen modelos previos. Para ello, se ha considerado el «cine de acción» no como un género *per se*, ni como un ciclo temático, sino como una manifestación excesiva y reiterativa de determinados aspectos narrativos y estilísticos que se encuentran presentes en cualquier película por el simple hecho de ser película.

El capítulo octavo, «Conclusiones», enumera los resultados —esperados e inesperados— de la investigación.

El capítulo noveno incluye la bibliografía empleada.

Salvo que se indique lo contrario, las traducciones incluidas en la presente tesis doctoral han sido realizadas por el investigador.

## **1. 2. El «ciclo de acción» de Hollywood (1980-2015)**

### **1. 2. 1. Definición**

Antes de entrar a definir, acotar y presentar el «ciclo de acción» de Hollywood, considero esencial establecer las bases de lo que, de ahora en adelante en este texto, se entenderá como «cine de acción». Cajón de sastre a lo largo de décadas de historia del cine,<sup>25</sup> el concepto «cine de acción» ha sido objeto de, prácticamente, tantas definicio-

---

<sup>25</sup> Numerosos estudios contemporáneos han rastreado y localizado el origen del término y, lo que es más importante, su significado e implicaciones, a la par con el nacimiento mismo del cine. Pueden encontrar-

nes como acercamientos se han producido al mismo. Género, ciclo temático o factor intrínseco e inseparable de la propia naturaleza fílmica, desde el nacimiento del cinematógrafo<sup>26</sup> numerosos autores y críticos han debatido sobre su naturaleza y enrique-

---

se referencias al respecto en análisis relativamente recientes sobre los orígenes del arte cinematográfico. En uno de sus escritos, Jennifer M. Bean (2004: 18) destaca una serie de las primeras décadas de historia del cine que basaba su razón de ser, fundamentalmente, en la acción: «I isolate the Kalem company's blockbuster railway series, *The Hazards of Helen* (1914-17), as a particularly compelling instance of American cinema's action aesthetic. [...] The series promised situations that would compel its eponymous heroine to leap off high railroad spans into swiftly running rivers, and even to become involved in railroad smash-ups. Later press releases offered more precise description of action scenarios, as when Helen "pursues a train by automobile and then leaps to the car where a struggle with an escaped convict ensues"; or when she "slides down a construction-camp chute in a small carrier and shoots across the top of a speeding freight train"». [«Aislé *The Hazards of Helen* (1914-17), una exitosa serie sobre el universo ferroviario —de la compañía Kalem—, como un ejemplo particularmente significativo de la estética de la acción en el cine estadounidense. [...] La serie ofrecía situaciones que obligaban a su epónima protagonista "a saltar desde altos tramos de vías de tren directa a ríos desbocados, llevándola incluso a tomar parte en aparatosos accidentes ferroviarios". Algunas notas de prensa de la época ofrecían descripciones muy precisión de las escenas de acción, como cuando Helen "persigue un tren en su automóvil para, acto seguido, saltar a un vagón e iniciar sobre él una lucha con un convicto que ha escapado de prisión"; o como cuando [Helen] "se desliza por un tobogán de un campamento en construcción, montada sobre un pequeño soporte, y dispara desde lo alto de un tren a toda velocidad"».] Del mismo modo, el término, tan potente, visual y sintético —al menos, en apariencia—, fue masivamente empleado en las campañas de promoción y en las críticas redactadas en medios impresos durante aquellos primeros años de vida del nuevo medio. No en vano, algunos de los más famosos intérpretes de las primeras décadas de vida del cine jugaban con la tríada conceptual acción-movimiento-heroicidad: junto a Douglas Fairbanks, otros nombres propios como los de los cowboys Tom Mix o William S. Hurt, así como Will Rogers, Johnny Weissmuller o Buster Crabble, basaban su éxito en la exaltación física, la movilidad: la acción. La heroicidad era sinónimo de acción (Bou y Pérez, 2000). Como Jessica Andrade (2003: 8) añade: «The action/adventure genre [...] has been present throughout the history of motion pictures and definitely long before the 1980s and subsequent advances in special effects». [«El género de acción/aventuras [...] ha estado presente a lo largo de toda la historia del cine y, definitivamente, desde mucho antes que los años ochenta —y los subsiguientes avances en efectos especiales—».]

<sup>26</sup> Si bien el cinematógrafo de los hermanos Lumière fue el ingenio tecnológico que terminó por imponerse, el kinetoscopio de Thomas A. Edison, así como toda la pléyade de tecnologías previas que a lo largo de las décadas y los siglos anteriores cultivaron el camino de estos dos grandes artilugios de finales del siglo XIX, supusieron una constante reflexión sobre los conceptos de movimiento, luz y sensorialidad. Conviene tener muy en cuenta esta lenta pero progresiva evolución técnica a la hora de tomar en consideración tanto el cinematógrafo como el kinetoscopio, pues ambos, lejos de ser el comienzo del

cido el marco teórico que lo rodea. No siempre, empero, en favor de una definición clara y de consenso. Mi entrecomillado a la expresión viene motivado por esta realidad, y así se mantendrá hasta que considere explicado y expuesto con la suficiente profundidad y claridad su alcance y usos, así como su terreno de aplicación.

El «cine de acción» estadounidense ha vivido a lo largo de los últimos años un auge en lo que a su estudio se refiere. Olvidado tradicionalmente, gran parte de los compendios sobre géneros cinematográficos anteriores a los años noventa apenas reflejan la realidad de la acción en el cine; y los que lo hacen, la presentan de manera tangencial o accidental:<sup>27</sup>

If contemporary cultural criticism continues to value the novelistic over the spectacular, and even to regard the two as distinct, it is nonetheless the case that recent years have seen a developing interest in action cinema with the production of some intriguing critical work in the area. Within film studies, and to some extent beyond the discipline, action and adventure cinema has

---

cine —que lo son—, podrían ser perfectamente definidos como el final de la larga búsqueda por dotar de *movimiento* a imágenes fijas.

<sup>27</sup> Resulta esclarecedor presentar un ejemplo como el de Wes D. Gehring (1988: 9), quien, en su voluminoso trabajo *Handbook of American Film Genres*, establece como uno de los macro-géneros de su clasificación el de «action/adventure». [«Acción/aventuras».] Sin embargo, al profundizar en su concepción, únicamente se presenta una enumeración de cinco categorías tan dispares como, «the adventure film, the western, the gangster film, film noir and the World War II combat film». [«La película de aventuras, el *western*, la película de gánsteres, el cine negro y la película de batallas de la Segunda Guerra Mundial».] Más allá de lo redundante y azaroso de la división, bien parece un mero cajón de sastre o etiqueta neutra bajo la que situar toda una serie de filmes que, en realidad, poco o nada tienen que ver entre sí; o que, si lo tienen, en ningún momento se explicita, generando una constante sensación —muy repetida no solo en este, sino en un gran número de volúmenes sobre la materia— en la que el significado real del término parece dado por hecho, sobreentenderse o demasiado evidente como para ser explicado. En este sentido, Vincent Pinel (2009: 15) pone sobre aviso en su definición del género lo movedizo del término: «Durante mucho tiempo, el concepto de película de acción ha sido un cajón de sastre en el que han tenido cabida numerosos géneros. El *western*, la película de aventuras o de espionaje y la película policíaca formaban parte de esta categoría siempre y cuando otorgaran un lugar destacado a las secuencias de acción —persecuciones, luchas, peleas, destrucciones, masacres— y no ahondaran en sutilezas de tipo psicológico o en recursos formales. No fue hasta mediados de los años ochenta cuando el cine de acción se convirtió en un género por derecho propio en la industria americana».



become at the least a legitimate, if not yet perhaps a reputable, field of study<sup>28</sup> (Tasker, 2004: 12).

A raíz de la explosión del *thriller* en Estados Unidos a finales de los años sesenta y durante los años setenta, con películas tan representativas como *A quemarropa* (*Point Blank*, John Boorman, 1967), *Bullitt* (Peter Yates, 1968), *Contra el imperio de la droga* (*The French Connection*, William Friedkin, 1971), o *Driver* (*The Driver*, Walter Hill, 1978), la crítica comenzó a tratar y reflexionar sobre una realidad estilística que, a lo largo de los ochenta y noventa, evolucionó y generó diferentes manifestaciones en Hollywood, todas ellas definidas por una serie de elementos primordiales que habrían de convertirse en los rasgos definitorios del género/ciclo temático que estaba por surgir: el «cine de acción».<sup>29</sup>

A lo largo de las últimas décadas, la bibliografía generada en torno al término ha aumentado considerablemente. Desde estudios monográficos sobre la obra de determinados autores, hasta compendios y manuales de género, análisis de las obras más representativas en clave de masculinidad, raza y/o género, o de la recepción de algunas de estas obras, este auge académico se ha vivido con especial intensidad en los países anglosajones —con Estados Unidos, Canadá, Reino Unido e Irlanda a la cabeza— y parte de Europa —concentrándose los principales focos de debate en Holanda, Alemania y las naciones nórdicas—. Dada la creciente bibliografía generada y la amplitud epistemológica de muchas de estas obras, considero el presente un momento idóneo a la hora de profundizar en la definición conceptual del término y en la obra de uno de sus máximos representantes y, por ende, de sus configuradores esenciales, léase Steven Seagal.

---

<sup>28</sup> «Si bien la crítica cultural contemporánea continúa primando el valor de lo novelístico y lo narrativo sobre lo espectacular, llegando a considerarse esta relación como natural y distintiva, es también cierto que en los últimos años se ha vivido un creciente interés en torno al cine de acción que ha fraguado en la publicación de fascinantes trabajos en el campo. Dentro de los estudios cinematográficos, y hasta cierto punto fuera de la disciplina, el cine de acción y aventuras se ha convertido en un campo de estudio legítimo y respetable».

<sup>29</sup> Recogeré y expondré la distinción entre género y ciclo temático en posteriores apartados. Valga saber por el momento que existe una inevitable —y quizá insalvable— tensión entre el «cine de acción» y ambos conceptos.

### 1. 2. 2. Las fechas: 1980-2015

A la hora de definir el ciclo de acción de Hollywood he tomado como referencia la obra de autores como Rick Altman y Steve Neale. Su trabajo sobre géneros cinematográficos y ciclos temáticos es la base sobre la que he construido el edificio teórico del «ciclo de acción» de Hollywood, que posteriormente me ha dado pie a desarrollar bajo su techo el análisis de la obra de Seagal.

En *Genre and Hollywood*, Steve Neale (2000: 9) establece las siguientes macrodefiniciones para los términos «género» y «subgénero»:

«Genre» is a French word meaning «type» or «kind». [...] It has occupied an important place in the study of the cinema for over thirty years, and is normally exemplified (either singly or in various combinations) by the western, the gangster film, the musical, the horror film, melodrama, comedy and the like. On occasion, the term «sub-genre» has also been used, generally to refer to specific traditions or groupings within these genres (as in «romantic comedy», «slapstick comedy», «the gothic horror film» and so on).<sup>30</sup>

A propósito del término «ciclo», Neale (2000: 9) continúa:

Sometimes the term «cycle» is used as well, usually to refer to groups of films made within a specific and limited time-span, and founded, for the most part, on the characteristics of individual commercial successes: the cycle of historical adventure films made in the wake of *Treasure Island* (1934) and *The Count of Monte Cristo* (1934), for instance [...], or the cycle of «slasher» or «stalker» films made in the wake of *The Texas Chainsaw Massacre* (1974) and *Halloween* (1978).<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup> «“Género” es una palabra francesa que significa “tipo” o “clase”. [...] A lo largo de los últimos treinta años, ha ocupado un lugar importante dentro de los estudios de cine, manifestándose habitualmente —singularmente o en combinaciones diversas— a través del *western*, el cine de gánsteres, el musical, el cine de terror, el melodrama, la comedia, etc. En ocasiones, el término “sub-género” se ha empleado también, generalmente para referirse a tradiciones específicas o agrupaciones muy concretas dentro de estos géneros —como es el caso de la comedia romántica, el *slapstick*, el cine de terror gótico, etc.—».

<sup>31</sup> «En ocasiones el término “ciclo” se ha empleado también, normalmente para referirse a grupos de películas realizadas en un espacio de tiempo muy concreto y determinado, y basadas, fundamentalmente, en las características de éxitos comerciales muy identificables: el ciclo de aventuras históricas desarrollado a raíz de *La isla del tesoro* y *El Conde de Montecristo* —años treinta—, por ejemplo [...], o el ciclo del cine de terror *slasher* surgido a raíz del éxito de *La matanza de Texas* y *Halloween* —años setenta—».

Las obras que serán tenidas en consideración para la presente investigación, aquellas definidas tradicionalmente dentro del marco del «ciclo de acción», pueden ser —y de hecho lo son— mejor acotadas y definidas bajo el paraguas del ciclo temático que del de género o subgénero. Son varias las razones que justifican este planteamiento.

Por un lado, como ya ha sido señalado, la incorporación de la acción al cine —o la aparición de las películas de acción, si se prefiere— data de los primeros años de vida del medio. Si se considera aquel tipo de acción análogo u originario del tipo de acción de los ochenta o de los noventa, el análisis de una tendencia concentrada y delimitada en un periodo espacial y cronológico específico, quedaría invalidado al extraerse, en apariencia artificialmente, estas obras del flujo genérico constante en que se basa. Al contrario, lo que pretendo es tomar una serie de obras que estilística y temáticamente están relacionadas entre sí no tanto por la presencia/ausencia de acción en ellas,<sup>32</sup> sino por la manera en que esta se articula en —o a través de— ellas.

Del mismo modo que Neale menciona la existencia de ciertos filmes fundacionales para cada ciclo temático, el «ciclo de acción» de Hollywood cuenta con sus propias obras seminales. Si bien a lo largo de los años setenta<sup>33</sup> pueden localizarse una

---

<sup>32</sup> Uno de mis postulados básicos es que la acción, como término, plantea la equívoca —y equivocada— dicotomía de que existen películas con y sin acción, cuando la realidad es que el mero concepto de película viene aparejado con el de acción. A lo largo del presente trabajo de investigación ahondaré en esta cuestión desde distintos puntos de vista. Valga recuperar por el momento la apreciación de Barry Keith Grant (2007: 83): «Action in film has been popular even since the Lumières' train entered the station in one of the first films ever made». [«La acción en las películas ha sido popular desde la llegada del tren a la estación, uno de los primeros filmes de la historia, dirigido por los Lumière».]

<sup>33</sup> En los años sesenta pueden ya encontrarse algunas obras, a la postre, decisivas para la configuración del ciclo temático. Una de ellas, señalada por varios autores como clave, es *Bonnie y Clyde* (*Bonnie and Clyde*, Arthur Penn, 1967). Eric Lichtenfeld (2007: 4) destaca la importancia del filme dirigido por Penn en tanto en cuanto resultó determinante a la hora de ofrecer un tipo de violencia, explícita y agresiva, atípica en aquellos años. De acuerdo a sus palabras, «Arthur Penn's 1967 milestone *Bonnie and Clyde* astonished audiences, critics and the very industry that sired it, with graphic violence. Staccato editing, slow motion, overbearing sound, and gore all mesmerized, thrilled, repelled, and numbed viewers whose movies had previously shown only softer-edged brutality, but whose televisions were now showing images of the Vietnam dead. [...] With *Bonnie and Clyde* as a precedent, but without its social and cinematic critics, the new violence would be deployed more to pleasure audiences than to jar them». [«Con *Bonny y Clyde*, el hito cinematográfico de 1967, Arthur Penn consiguió asombrar al público, la crítica y a la propia industria gracias a una representación extremadamente gráfica de la violencia. Con un montaje

serie de películas bisagra entre lo que podría denominarse el eje *thriller*-acción,<sup>34</sup> no fue hasta los años ochenta cuando se estrenaron las obras decisivas que marcaron el porvenir estilístico/narrativo/temático del ciclo temático.<sup>35</sup>

---

abrupto, cámaras lentas, sonido autoritario y gore, [la película] hipnotizó, emocionó, repelió y entumeció, a partes iguales, a un público acostumbrado a una brutalidad más tamizada y menos agresiva —que, sin embargo, veía en sus televisores imágenes de los muertos en Vietnam—. [...] Con *Bonny y Clyde* como precedente, pero carente de su crítica social —y cinematográfica—, la nueva violencia se encaminaría más a proporcionar placer en el público que a sacudirlo».] A lo largo de los años setenta, y especialmente en los ochenta, la violencia explícita de la que *Bonnie y Clyde* fue precursora, se convirtió en norma y en uno de los rasgos más definitorios del «ciclo de acción» de Hollywood analizado, al menos durante el siglo XX —el siglo XXI supone un *retroceso* en este sentido, con una mayor presencia de *violencia blanca*, más apta para los públicos no-adultos—. Al mismo tiempo, las aportaciones de cineastas como John Carpenter o Walter Hill allanaron el camino y sentaron algunas de las bases que cineastas posteriores tomarían a la hora de poner rostro a las obras del «ciclo de acción» desde los ochenta en adelante: «In the 1970s and 1980s a number of innovative action films by directors such as John Carpenter and Walter Hill followed in the tradition of Howard Hawks, emulating that director's use of action and gesture as a physical index of professionalism» (Keith, 2007: 83). [«En los años setenta y ochenta una serie de innovadores filmes de acción, realizados por cineastas como John Carpenter o Walter Hill, siguiendo la tradición de Howard Hawks, emularon el uso de la acción que el director hacía como exaltación física de profesionalismo».] Obras de referencia como *Asalto a la comisaría del distrito 13* (*Assault on Precinct 13*, John Carpenter, 1976) o *1997: Rescate en Nueva York* (*Escape from New York*, John Carpenter, 1981), del primero, y *El luchador* (*Hard Times*, Walter Hill, 1975), *Los amos de la noche* (*The Warriors*, Walter Hill, 1979), *La presa* (*Southern Comfort*, Walter Hill, 1981) o *Calles de fuego* (*Streets of Fire*, Walter Hill, 1984), del segundo, allanaron el camino del cine de acción que estaba por llegar.

<sup>34</sup> Entendiéndose como tal la constante evolución, interrelación y mutuo intercambio de atributos entre los filmes pertenecientes al «ciclo temático del *thriller*», que tuvo su esplendor en los años setenta, y los pertenecientes al «ciclo temático de la acción». En numerosas ocasiones, a finales de los sesenta y durante los setenta, la frontera entre ambos ciclos temáticos se tornó por momentos difusa, y filmes como *Bullitt* o *Contra el imperio de la droga* parecían mostrar cualidades que los acercaban a ambos ciclos.

<sup>35</sup> El punto de inflexión diferenciador del nuevo ciclo de Hollywood lo marcó el físico de sus protagonistas. La aplicación de determinados conceptos del cine bisagra de los sesenta y, especialmente, de los setenta, propició un nuevo tipo de héroes y de narrativas. Lo visual —partiendo del cuerpo— tomaba un papel preponderante. *Rocky* (John G. Avildsen, 1976) es en múltiples ocasiones señalada como el punto de inflexión, si bien no es estrictamente una obra de acción: «While earlier action heroes such as Victor Mature and Burt Lancaster were known for their broad, muscular physiques, since *Rocky* with Sylvester Stallone the criterion for action stars seems to be more on musculature than Method acting» (Keith, 2007: 83). [«Si ya los héroes de acción tempranos como Victor Mature y Burt Lancaster eran conocidos por sus enormes y musculosos físicos, desde *Rocky*, con Sylvester Stallone, el criterio fundamental para

En tercer lugar, a lo largo de esta tesis solo se han analizado películas estadounidenses, por lo que, en sentido estricto, no puede hablarse de género. La palabra género encierra en sí misma la idea de globalización. El cine es un fenómeno global, sujeto y susceptible como tal al influjo de todas las cinematografías del mundo. Como escribe Neale (2000: 9): «If (for the moment at least) we accept that genres are simply types or kinds of films, there is no logical reason for excluding either such non-American instances as the Indian mythological, the Japanese samurai film, or the Hong Kong *wu xia pan* or swordplay film». <sup>36</sup>

El hecho de que tradicionalmente cuando se habla de géneros se tienda a considerar, casi de manera exclusiva, «the commercial feature film and [...] Hollywood» (Neale, 2000: 10), <sup>37</sup> no significa ni que no exista otro cine más allá de este, ni que ese cine sea menos importante en términos epistemológicos que el más expuesto a nivel industrial, como es el de Hollywood. A la estela de postulados como los de Neale, considero que difícilmente se puede hablar del género de acción, o del género de comedia, del *western*, el musical o el melodrama, si, ya de base, se está considerando únicamente un corpus documental acotado por fronteras geográficas, como será mi caso.

Resulta reveladora en relación a la *interpretabilidad* del texto cinematográfico que la etiqueta de género posibilita, cómo, cuando la cultura receptora del texto no coincide con la cultura productora del mismo, pueden existir ciertas desavenencias en torno a la interpretación. Al tomar el *western* como ejemplo, Neale (2000: 18) destaca en este sentido el sentir de Andrew Tudor:

In short to talk about the western is (arbitrary definitions apart) to appeal to a common set of meanings in our culture. From a very early age most of us have built up a picture of the western. We feel that we know a western when we see one, though the edges may be rather blurred. Thus in calling a film a western a critic is implying more than the simple statement «this film is a member of a class of films (westerns) having in common x, y, and z». The critic is also suggesting that such a film would be universally recognized as

---

las estrellas de acción pasó a estar más centrado en la musculatura que en poseer y dominar un estilo interpretativo basado en el *Método*».]

<sup>36</sup> «Si —por el momento, al menos— aceptamos que los géneros son simplemente tipos o clases de películas, no existe una razón lógica para excluir casos no-estadounidenses como el cine mitológico indio, el cine japonés de samuráis o el cine hongkonés de espadas».

<sup>37</sup> «El largometraje comercial y [...] Hollywood».

such in our culture. In other words, the crucial factors that distinguish a *genre* are not only characteristics inherent in the films themselves; they also depend on the particular culture with which we are operating. And unless there is a world consensus on the subject (which is an empirical question), there is no basis for assuming that a western will be received in the same way in every culture. The way in which the *genre* term is applied can quite conceivably vary from case to case. *Genre* notions—except in the case of arbitrary definition—are not critics’ classifications made for special purposes; they are set of cultural convention. *Genre* is what we collectively believe it to.<sup>38</sup>

Cada una de las tres razones expuestas explica por sí misma por qué he preferido tomar el concepto ciclo temático en detrimento del más genérico y menos explícito, género cinematográfico.

Dada la envergadura, tan vasta e inabarcable, de un término como «cine de acción» —del que pueden encontrarse manifestaciones no solo en obras estadounidenses de John McTiernan o Paul Verhoeven durante los años ochenta y noventa, por citar un par de nombres, sino también en obras de D. W. Griffith o Edwin S. Porter durante las primeras décadas del siglo XX; o incluso en aquellas de los Lumière en la Francia de principios de siglo; o las de Kinji Fukasaku en el Japón de los sesenta—, he optado por centrarme para la acotación de la investigación en el «ciclo de acción» de Hollywood de los años ochenta, noventa y los tres primeros lustros del siglo XXI. Es decir: de entre todas las obras cinematográficas producidas, distribuidas y estrenadas a nivel mundial

---

<sup>38</sup> «Hablar sobre el *western* —definiciones arbitrarias aparte— es apelar a un conjunto de significados y representaciones fijadas en nuestra cultura. Desde una edad muy temprana, la mayoría de nosotros se ha construido una imagen mental del *western*. Creemos que reconocemos un *western* en cuanto lo vemos, a pesar de que los bordes genéricos y conceptuales pueden ser bastante difusos. Así, cuando un crítico identifica un filme como un *western* está diciendo mucho más que “este filme es un representante de una cierta clase de películas —*westerns*— que tienen en común X, Y, y Z”. El crítico también está sugiriendo que una película como esta sería perfectamente reconocida como tal en nuestra cultura. En otras palabras, los elementos cruciales que distinguen un *género* no son algo solamente inherente a los propios filmes; dependen también de la cultura en particular en la que estamos operando. Y a menos que exista un consenso mundial sobre la materia —lo cual es una cuestión empírica—, no existe fundamento alguno como para asumir que un *western* será recibido e interpretado de la misma manera [es decir, la correcta] en cualquier cultura. La forma en la que el término género es empleado puede variar de un caso a otro. Las nociones de *género* —excepto en los casos de las definiciones arbitrarias— no son clasificaciones desarrolladas por los críticos para propósitos especiales; son más bien una simple convención cultural. *Género* es exactamente lo que nosotros colectivamente creemos que es, ni más ni menos».

que, de un modo u otro, puedan adscribirse al término «cine de acción», he tomado en consideración solamente aquellas producidas, distribuidas y estrenadas en/por Hollywood entre los años 1980 y 2015. Esta será, por tanto, mi primera acotación. Una acotación que define el universo cinematográfico que servirá de contexto en mi análisis pormenorizado de la obra de Seagal.

### 1. 2. 3. Los periodos y movimientos del «ciclo de acción» de Hollywood

Dentro del «ciclo de acción» de Hollywood de las fechas referidas se distinguen varias corrientes bien diferenciadas que, sin embargo, se manifestaron a la par: por un lado, la «corriente musculosa», encabezada por Arnold Schwarzenegger y Sylvester Stallone; y por el otro, la «corriente acrobática», en la que destacaron figuras como Jean-Claude Van Damme, Dolph Lundgren, Chuck Norris o el propio Steven Seagal.

A key star battle was fought with two other thick-accented Europeans—Jean-Claude Van Damme (from Belgium) and Dolph Lundgren (from Sweden). Lundgren and Van Damme parlayed martial arts skill into cinematic action ability. They were, as Christine Cornea points out, far more mobile actors than Schwarzenegger, whose performances are «remarkably inactive, [...] his bodily movements frequently appear condensed, posed and held for inspection» (285-86)—an inactive action star, then<sup>39</sup> (Williams, 2012: 28-29).

A grandes rasgos, y aun a riesgo de caer en una extrema simplificación, valga saber por el momento, en pos de una presentación clara, que la «corriente musculosa» comprende aquellos filmes —dentro del «ciclo de acción» de Hollywood— protagonizados por actores de gran musculatura o tallaje corporal.<sup>40</sup> Como a lo largo de próximos

---

<sup>39</sup> «Dos actores europeos de marcado acento, Jean-Claude Van Damme —belga— y Dolph Lundgren —sueco—, libraron una importante batalla [de popularidad] que se tradujo en un aumento de las habilidades y peripecias procedentes del mundo de las artes marciales mostradas en el cine de acción. Fueron, en palabras de Christine Cornea, actores mucho más dinámicos que Schwarzenegger, cuyas interpretaciones son “ciertamente inactivas, [...] sus movimientos corporales están frecuentemente condensados, en pose, como a la espera de pasar una revisión” (285-86) —en resumen, una estrella de acción inactiva—».

<sup>40</sup> Susan Jeffords (1994a: 24) establece el periodo de la administración Reagan como uno especialmente propicio en el tratamiento de todo aquello relacionado con el cuerpo. Llega a afirmar, de hecho, que la era de Ronald Reagan fue la era de los cuerpos: «The Reagan era was an era of bodies. From the anxieties about Reagan's age and the appearance of cancerous spots on his nose; to the profitable craze in aerobics and exercise; to the molding of a former Mr. Universe into the biggest box-office draw of the decade; to the conservative agenda to outlaw abortion; to the identification of “values” through an em-

capítulos debatiré, este tipo de actores y su particular complexión física presentan una serie de características y atributos que, artística, técnica e ideológicamente, ofrecen unas posibilidades expresivas distintas a las proporcionadas por los actores-acróbatas pertenecientes a la «corriente acrobática».<sup>41</sup> Estos últimos, más ágiles y expertos en una o varias modalidades de lucha, poseen una materia artística bruta diametralmente dis-

---

phasis on drug use, sexuality, and child-bearing; to the thematized aggression against persons with AIDS—these articulations of bodies constituted the imaginary of the Reagan agenda and the site of its materialization». [«La era Reagan fue la época de los cuerpos. Desde las ansiedades en torno a la edad de Reagan y la aparición de manchas cancerosas en su nariz; hasta la muy rentable locura que se generó en torno al ejercicio y el aerobio; pasando por el reciclaje de un antiguo Mr. Universo en el reclamo de taquilla más grande de la década; los conservadores planes de penalizar el aborto; la identificación de determinados “valores” asociados al empleo de drogas, la sexualidad o la procreación; o la agresión contra las personas con sida —todas estas articulaciones y manifestaciones de los cuerpos constituyeron el imaginario de la política de Reagan y su ámbito de aplicación—.»]

<sup>41</sup> No obstante, algunos autores rastrean el origen de la «corriente acrobática» durante la primera mitad de la década de los años setenta, si bien lo hacen a través de la importación de una serie de obras asiáticas y su triunfo en el mercado estadounidense: «The martial-arts film, as a distinct American film genre, can be clearly dated as beginning in 1979, though it has precedents in the immediate preceding years. It is an offshoot, a borrowing, and an outright co-optation of the Hong Kong martial-arts film popularized in the United States in 1973 with the release of a large handful of dubbed imports, including and especially *Five Fingers of Death* and Bruce Lee’s *Fists of Fury* (a.k.a. *The Big Boss*) and *The Chinese Connection* (a.k.a. *Fist of Fury*). [...] Hollywood immediately jumped on the martial-arts bandwagon, but Bruce Lee’s untimely death before the release of what would be his blockbuster, mainstream hit, *Enter the Dragon*, put the genre on hiatus in Hollywood until Chuck Norris established it as a legitimate, American genre with *Good Guys Wear Black* in 1979» (Desser, 2000: 77). [«El nacimiento del cine de artes marciales como un género cinematográfico distintivamente americano puede situarse en 1979, a pesar de que existan precedentes en los años inmediatamente anteriores. Es más bien una extensión del cine hongkonés de artes marciales, popularizado en Estados Unidos en 1973 con el estreno de algunas películas de importación, entre las que destacaron *Los cinco dedos de la muerte* y las producciones protagonizadas por Bruce Lee *Kárate a muerte en Bangkok* y *Furia oriental*. [...] Hollywood enseguida se subió al tren de las artes marciales, pero la prematura muerte de Lee, antes del estreno de la que sería su gran obra maestra y su mayor éxito comercial, *El furor del dragón*, condenó al género a un hiato en Estados Unidos. No fue hasta 1979, cuando Chuck Norris lo recuperó y legitimó como un género propiamente estadounidense con *Los valientes visten de negro*.»]



tinta a la ofrecida por el eje Schwarzenegger/Stallone.<sup>42</sup> El cineasta Mark L. Lester enumera alguna de las diferencias entre los actores de una y otra corriente:

Arnold<sup>43</sup> is an incredible presence. [...] Dacascos is more of a martial artist. He's much better with the physical martial arts-type work. Schwarzenegger's not really a martial artist at all. In reality, he's not even a fight person. The athletic world he comes from was more weightlifting and things like that<sup>44</sup> (Rausch y Dequina, 2008: 131).

---

<sup>42</sup> A pesar de la dicotomía presentada en el presente trabajo de investigación, numerosos autores han considerado, dentro del ciclo de acción de los cuerpos musculosos de Hollywood, a representantes, indistintamente, de una y otra condición —si bien la forma en que estos cuerpos se relacionaban con la acción ofrece, en cada caso, importantes disimilitudes—. Drew Ayers (2008: 41), por ejemplo, apunta: «The hardbody genre, as I am defining it according to family resemblance, consists of those (usually very violent) Hollywood action films made chiefly between the 1980s and early 1990s that feature a central male hero as the lone protagonist charged with “saving the day”. What is unique to this cycle of films is the focus on the body of the male hero, a body that is fetishized for its hard and sculpted muscularity and/or its athletic skill and physical prowess. These films also fetishize the weapons, vehicles, and other objects used by the heroes in their quests. Of interest as well is that many of these films have a very limited supporting cast and an under-developed or completely nonexistent parallel romantic storyline. [...] Stars of this cycle of films include Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone, Bruce Willis, Chuck Norris, Steven Seagal, Jean-Claude Van Damme, and Dolph Lundgren». [«El género de los cuerpos musculosos, de acuerdo a mi definición, está conformado por aquellos —habitualmente violentos— filmes hollywoodienses de acción, realizados principalmente entre los años ochenta y el comienzo de los noventa, y protagonizados por héroes masculinos y solitarios definidos por la expresión [y misión de] “salvar el día”. Lo que es único de este ciclo de películas es su intenso foco sobre el cuerpo del propio héroe, un cuerpo que es fetichizado por su dura y escultural musculatura y/o sus habilidades atléticas y su destreza física. Estos filmes fetichizan también las armas, los vehículos y el resto de objetos empleados por los héroes en sus particulares cruzadas. Resulta reseñable que la mayoría de estas obras poseen repartos muy reducidos, con tramas románticas accesorias o directamente inexistentes. (...) Algunas de las estrellas de este ciclo son Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone, Bruce Willis, Chuck Norris, Steven Seagal, Jean-Claude Van Damme y Dolph Lundgren».]

<sup>43</sup> Numerosos autores y profesionales del sector se han pronunciado sobre el carisma y la presencia en pantalla de Schwarzenegger, entre ellos el cineasta holandés Paul Verhoeven: «We must not regard Arnold as the new Lawrence Olivier. [...] He is more of a Charlton Heston. His strength is his charisma» (Williams, 2012: 25). [«No deberíamos considerar a Arnold el nuevo Lawrence Olivier. [...] Se parece más a Charlton Heston. Su fuerza es su carisma».]

<sup>44</sup> «Arnold tiene una presencia increíble. [...] Dacascos es más un especialista en artes marciales. Es mucho mejor en el trabajo físico relacionado con las mismas. Schwarzenegger no sabe para nada artes mar-

Ambas corrientes comparten una misma filosofía: emplear el cuerpo —predominantemente— masculino<sup>45</sup> como sustancia expresiva, si bien con diferencias. Mientras la «corriente musculosa» toma el cuerpo como celebración y/o exhibición, como espectáculo en sí mismo, la «corriente acrobata» —o, quizá, «acrobática»— se fundamenta en la consolidación del cuerpo masculino como arma, como herramienta generadora de espectáculo a través de su movimiento, plasticidad y mortandad. Las manifestaciones cinematográficas de esta segunda corriente son capaces de producir una mayor riqueza en tanto en cuanto es también mayor el número de disciplinas acrobáticas posibles.

La principal diferencia entre la «corriente acrobática» y el cine de artes marciales de Hong Kong que Bruce Lee y la productora Shaw Brothers<sup>46</sup> popularizaron<sup>47</sup> tie-

---

ciales. De hecho, ni siquiera es una persona especialmente dotada para las peleas. El mundo atlético del que proviene tenía más que ver con el levantamiento de pesas y otras actividades similares».

<sup>45</sup> Como Tasker, Purse y otros autores señalan, dentro del «ciclo de acción» de Hollywood, preeminentemente masculino, han tenido también presencia heroínas femeninas. No obstante, cabe destacar que la presencia de estas, más que establecer nuevas relaciones de poder con el entorno, con la propia representación del cuerpo femenino y la narratividad del relato, simplemente sustituye artificialmente el cuerpo masculino por el femenino, introduciéndose en el proceso la figura de cuerpos femeninos *hipermusculados*. La feminidad se manifiesta a través de la masculinidad.

<sup>46</sup> Como recoge Esther Yau: «Shaw Brothers and Golden Harvest, two major studios, became a southeast phenomenon in the 1960s and 1970s, making huge profits from “kung fu” films that entered the international market» (Kuhn y Radstone, 1994: 205). [«Shaw Brothers y Golden Harvest, dos *majors*, se convirtieron en todo un fenómeno en el sudeste asiático durante los años sesenta y setenta, obteniendo cuantiosos beneficios gracias sus producciones de “kung fu”, muchas de las cuales gozaron de distribución internacional».]

<sup>47</sup> Sirva como referencia en este sentido la cita que sigue, que reevalúa la importancia del cine de acción de artes marciales hongkonés, alejándolo del modelo de Hollywood y enraizándolo en una tradición literaria y teatral con sus propios mitos culturales: «To discuss Hong Kong action-oriented films within the framework of Hollywood action cinema, I would argue, clearly neglects the uniqueness and richness of Hong Kong action traditions. Hong Kong action, deriving from *wuxia* genre and centring on martial arts performance, had profound connections with Chinese literature, theatre, myth, religion and folklore. [...] Not only were many kung fu stars (Jackie Chan, Sammo Hung) and action choreographers (Yuen Woo-Ping, Corey Yuen) trained in Peking Opera before entering the film industry, but many fighting styles seen in both period *wuxia* films and contemporary action comedies evolved from acrobatic stunts on the opera stage» (Qiong, 2012: 14-15). [«A nivel personal, añadiría que hablar sobre el cine de acción de Hong Kong tomando como referencia el cine de acción de Hollywood supone minusvalorar la singu-

ne que ver con la adopción por parte de los artistas marciales occidentales de todo el peso añadido de la armamentística, propia de la «corriente musculosa» y del *thriller* estadounidense de los setenta: «The main difference between American kung fu films and the regular revenge action movies is that these martial arts heroes all have karate-chopping skills along with the usual arsenal of automatic weapons» (Shaw, 1996: 34).<sup>48</sup>

Una de las preocupaciones más reseñables de este tipo de cine, tan deudor de la representación del cuerpo masculino, es cómo gestionar la mostración escultural y, en ocasiones, monolítica y erótica de los héroes mientras, al mismo tiempo, se dirige predominantemente a un público masculino y, por ende, a una mirada masculina. La exhibición de los cuerpos, ya se trate de «musculosos» o «acrobáticos», produce cierto deseo homoerótico, desplazado habitualmente a través de dos mecanismos: el sufrimiento y la tortura del propio cuerpo —lo que genera cierto desarraigo, si bien puede producir una doble fascinación—, y la concatenación pronunciada de escenas de acción que redirigen la mirada hacia manifestaciones ajenas al propio cuerpo masculino —explosiones, armas, coches, etc.—.<sup>49</sup> En posteriores epígrafes se retomarán algunas de estas cuestiones.

---

laridad y riqueza de la acción hongkonesa y su tradición. El cine de acción de Hong Kong, fundamentado en el *wuxia* y centrado en el desempeño de las artes marciales, guarda conexiones profundas con la literatura, el teatro, los mitos, la religión y el folklore chinos. [...] No solamente ha habido un gran número de estrellas de kung fu —Jackie Chan, Sammo Hung— y de coreógrafos de acción —Yuen Woo-Ping, Corey Yuen— entrenados en la Ópera de Pekín de manera previa a dar el salto al cine, sino que gran parte de los estilos de lucha en ambas tipologías, los *wuxia* de época y las comedias de acción contemporáneas, partieron de las acrobacias estéticas de la ópera.»]

<sup>48</sup> «La principal diferencia entre el cine de kung fu estadounidense y las cintas de acción de venganza es que estos héroes expertos en artes marciales poseen, junto a sus habilidades de kárate, el típico arsenal de armas automáticas».

<sup>49</sup> En este sentido, resulta sugerente la apreciación de Drew Ayers (2008: 53) en torno a la fetichización de las armas. En sus palabras, estas se convierten en una extensión del propio cuerpo del héroe: «Just as the films of the hardbody genre fetishize the male hardbody, they also fetishize the weapons and vehicles used by the hero. This fetishization of both bodies and machines by the hardbody films follows a consistent internal logic; both things are viewed as tools, they have a hard and mechanical appearance, and they are uniquely suited to fulfilling a specific purpose (usually to cause death). Weapons, vehicles, and other tools are also depicted with many of the same filmic techniques as the hardbodies, namely through fragmented close-ups, quick cuts, and lingering shots. The hardbody films also personify weapons in such a way that the weapons become pseudo-characters, and these weapon-characters function as sidekicks to

The films of the hardbody genre prioritize the depiction of the unclothed, physically sculpted male body and fetishize this hardbody in spectacular and excessive ways that are normally reserved for female characters. In utilizing these cinematic conventions, the male hardbody is coded as a location for erotic desire. [...] As the target audience for the films of the hardbody genre is primarily male (and U.S. culture strongly devalues male homoerotic desire), shifting this eroticism becomes a central concern of these films<sup>50</sup> (Ayers, 2008: 51).

*Desafío total* (*Total Recall*, Paul Verhoeven, 1990) inaugura el inicio de la caída de la «corriente musculosa» —y en cierto modo, también de la «acrobática»— a través de la presentación de los límites conceptuales del apogeo de lo físico. El héroe, Douglas Quaid (Schwarzenegger), arquetipo de la época musculosa, bebedor de los grandes triunfos de la corriente, entre los que destacan *Commando* (Mark L. Lester, 1985), *Ejecutor* (*Raw Deal*, John Irvin, 1986) o *Depredador* (*Predator*, John McTiernan, 1987), experimenta como una de las mayores amenazas su propia memoria. Quaid no es quién cree ser; sus recuerdos son un parche, un simulacro implantado en su cerebro por terceras personas. Todo su poderío físico, su fuerza bruta/muscular y espectacular

---

the hardbodied heroes, defining the heroes and fleshing out their personalities». [«De manera análoga a la fetichización de los cuerpos musculosos, este género también fetichiza las armas y los vehículos empleados por el héroe. Esta fetichización de cuerpos y máquinas está fundamentada en una consistente lógica interna; ambos elementos son percibidos como herramientas, poseen un aspecto duro y mecánico, y sirven casi exclusivamente para un único propósito: causar la muerte. Armas, vehículos y otras herramientas son descritos con las mismas técnicas cinematográficas que los cuerpos musculosos, esto es, mediante encuadres cerrados, cortes rápidos y planos prolongados. El cine de cuerpos musculosos personifica las armas de tal forma que algunas llegan a convertirse en una suerte de personajes, funcionando como compañeros de los héroes, a los que ayudan a definir y cargan de personalidad».]

<sup>50</sup> «Las películas del género de los cuerpos musculosos priorizan la exhibición de cuerpos masculinos esculturales y desnudos, fetichizándolos de forma espectacular y excesiva; una forma tradicionalmente reservada a los personajes femeninos. Utilizando estas convenciones, el cuerpo musculoso masculino es codificado como un objeto erótico de deseo. [...] Dado que la audiencia de estos productos es eminente masculina —y que la cultura estadounidense devalúa significativamente cualquier deseo homoerótico masculino—, la canalización y el desplazamiento de este erotismo es una de las preocupaciones centrales de estos filmes».

ridad corporal, quedan relegados a un segundo plano ante una amenaza ante la que el físico nada tiene que hacer,<sup>51</sup> sea este de tipo «musculoso» o «acrobático»:

The body of the hero, though it may be damaged, represents almost the last certain territory of the action narrative. In this like *Robocop* (1987) and *Total Recall* (1990) neither the body nor the mind is certain. [...] When all else fails, the body of the hero, and not his voice, his capacity to make a rational argument, is the place of last resort. That the body of the hero is the sole narrative space that is safe, that even this space is constantly under attack, is a theme repeatedly returned to within the action cinema (Tasker, 1993b: 241).<sup>52</sup>

*El caso Bourne* (*The Bourne Identity*, Doug Liman, 2002) ahondó años después en una narrativa similar, pero intercambiando la crisis de la «corriente musculosa» por la crisis de la «corriente acrobática». La falla de la memoria, de la no-identidad, afecta

---

<sup>51</sup> En los filmes tradicionales del ciclo de acción de Hollywood de los años ochenta y parte de los noventa protagonizados por actores de importante tallaje muscular, el cuerpo era el arma, el armazón y, en cierto modo, hasta la manifestación de la mente: «Pain is something that the mind must endure in order for the hardbody to reach his goals, and a failing of the body indicates a similar weakness of the mind/spirit. [...] The hardbodied hero is able to accomplish his quest and defeat the bad guys because the hero values hard work while his enemies display a preference for short cuts. Scenes of pain also reinforce the notion of the body-as-tool through depictions of injury and bodily self-repair. The films of the hardbody genre view the body as primarily mechanical; the body can be sculpted into a statuesque form, trained to be an infallible weapon, and repaired if it should sustain any damage» (Ayers, 2008: 52). [«El sufrimiento debe ser soportado por la mente para que el cuerpo musculoso alcance sus objetivos, de tal modo que una falla del cuerpo implica una debilidad similar de mente o espíritu. (...) El héroe musculoso es capaz de superar cualquier reto y de derrotar a los villanos como consecuencia de su trabajo duro y de su constancia. Sus enemigos, por contra, suelen exhibir una cierta atracción por los atajos. Las escenas de sufrimiento refuerzan la noción del cuerpo como una herramienta a través de la representación de lesiones, heridas o reparaciones corporales. Estos filmes ven el cuerpo como una entidad eminentemente mecánica, por lo que puede ser esculpido como si de una estatua se tratase, entrenado para ser un arma infalible, y reparado si sufre cualquier daño o desperfecto».]

<sup>52</sup> «El cuerpo del héroe, aunque pueda estar dañado, representa el último territorio de la acción narrativa. En obras como *RoboCop* o *Desafío total* ni el cuerpo ni la mente son incuestionables. Cuando todo lo demás ha fracasado, el cuerpo del héroe, y no su voz, su capacidad de elaborar un argumento racional, es el último recurso; el último bastión. El cuerpo del héroe es el único espacio narrativo que es seguro, a pesar de estar constantemente sufriendo ataques en lo que desde entonces se ha convertido en un tópico del cine de acción».

por igual a unos y otros. La imposibilidad de hacer de lo corporal el último bastión, condicionará de manera decisiva ambas corrientes.

No sorprendentemente, *Matrix* (*The Matrix*, Andy y Lana Wachowski, 1999) desacredita el apogeo de lo físico a través de la psique. Neo (Keanu Reeves), el último bastión de la resistencia humana, logra tal posición de poder tras haber reconocido la falacia del cuerpo y asumido el poder de la mente sobre el entorno. La realidad deja de estar sujeta al físico para estarlo a la mente. *Matrix* inaugura un nuevo acercamiento al cuerpo masculino como espectáculo: la «corriente inhumana». La musculatura y las cualidades acrobáticas pierden su hegemonía en favor de la digitalización del cuerpo humano, de su deshumanización a través de la computerización: «Los héroes de muchos filmes de acción contemporáneos, catapultados a la galaxia digital por las más modernas tecnologías infográficas, sufren un abracadabrante proceso de liberación de las leyes de la gravedad, mediante la cual toda proeza es posible, todo movimiento vertiginoso realizable» (Bou y Pérez, 2000). El cuerpo ya no está sujeto a las mismas normas físicas. La musculatura, monolítica, irreal y estática, es sustituida por la *suprahumanidad* —o *inhumanidad*— basada en la *deshumanización*. La compleción y capacidades acrobáticas caducan; son irrelevantes. Resulta del todo lógica en esta concatenación de los acontecimientos que tras el estreno y éxito de *Matrix*, el nuevo movimiento, el «inhumano», tuviese como principales protagonistas los superhéroes salidos del mundo del cómic. Sus cuerpos ya no importa que sean *hipermusculosos* o no a la hora de llevar a cabo sus potencialidades. Las leyes de la física simplemente existen para ser sorteadas. El «inhumanismo» reduce la presencia humana a la de un ser de potencialidades infinitas. Ya no hay límites. La humanidad muere para dejar paso a lo que está más allá de lo humano, más allá de los límites corporales y mentales.<sup>53</sup>

---

<sup>53</sup> Merece ser destacada en este sentido la concepción de repetición que Rikke Schubart (2001: 202-204) ofrece en relación a la evolución última de la acción: el mundo de los videojuegos, donde la velocidad y el frenetismo son el fin último de una suerte de puro autoerotismo y masturbación sin fin. «The pure prototype of the next generation of action is found in computer games and in video-game systems such as Sony PlayStation, Sega, and Nintendo. [...] Monotonous, motiveless, infinite. Yet with the seed of acceleration. [...] When you die, you simply restart. Time has lost finally and become infinite. [...] This pleasure is neither sadistic nor masochistic; it is instead a pure principle of autoeroticism, of pleasure without an object, of muscle twitching. The continuous rubbing of flesh against joystick until the epileptic seizure strikes. The pleasure of the video and computer games takes the masturbatory pleasures of guns and

#### 1. 2. 4. Los actores y su impacto económico

Con la expresión «ciclo de acción» de Hollywood pretendo hacer referencia al «cine de acción» de un periodo espacio-temporal muy concreto: aquel producido, distribuido y exhibido en/por Hollywood entre los años 1980 y 2015 —a pesar de que el núcleo de mi investigación tendrá en mayor consideración los años comprendidos entre 1988<sup>54</sup> y 2015—. <sup>55</sup>

Entre 1988 y 2002 se estrenaron en cines doce películas protagonizadas por Seagal.<sup>56</sup> Entre ellas, solamente en Estados Unidos y Canadá, generaron una recaudación de taquilla de 428 millones de dólares: *Alerta máxima* (*Under Siege*, Andrew Davis, 1992) fue la más taquillera de todas, con 84 millones de dólares de recaudación, y *Al filo de la muerte* (*Half Past Dead*, Don Michael Paul, 2002), la menos exitosa, con 16 millones de dólares de recaudación.<sup>57</sup>

---

gunfire into new dimensions. The repeated convulsion is like pornography: both dream of infinite muscle rubbing and muscle twitching, of the postponement of ejaculation, orgasm, satisfaction, stillness. Don't ever let the motion stop». [«El prototipo de la próxima generación de la acción se encuentra en los videojuegos de ordenador y consolas de compañías como Sony, Sega o Nintendo. (...) Monótonos, sin motivo, infinitos, pero con la semilla de la aceleración todavía presente. (...) Cuando mueres, simplemente reinicias. El tiempo ha dejado de existir y se ha convertido, al fin, en infinito. (...) El placer no es sádico ni masoquista; en su lugar, es puro autoerotismo; puro placer sin objetos, sin contracciones musculares. Un roce continuo de la carne contra el *joystick* hasta que las convulsiones epilépticas llegan. El gozo de los juegos de consola y ordenador toma los placeres en torno a las armas y los tiroteos y los lleva a nuevas dimensiones. La convulsión repetida es como la pornografía: un sueño de infinito roce muscular, de infinita contracción, de aplazamiento de la eyaculación, el orgasmo, la satisfacción, la quietud. No dejes que el movimiento se pare nunca».]

<sup>54</sup> El año 1988 marca la fecha del estreno en cines de la primera película protagonizada por Steven Seagal: *Por encima de la ley* (*Above the Law*, Andrew Davis, 1988).

<sup>55</sup> Año hasta el que, temporalmente, puede alcanzar la presente investigación.

<sup>56</sup> Del total de su filmografía estrenada en salas de cine entre los años arriba mencionados, las siguientes películas han sido ignoradas por tratarse de producciones en las que Seagal interpretaba papeles secundarios o cameos: *Decisión crítica* (*Executive Decision*, Stuart Baird, 1996) y *Tiempo límite* (*Ticker*, Albert Pyun, 2001).

<sup>57</sup> La recaudación del resto de su filmografía fue, por orden cronológico: *Por encima de la ley*: 19 millones de dólares recaudados; *Difícil de matar* (*Hard to Kill*, Bruce Malmuth, 1990): 47 millones de dólares recaudados; *Señalado por la muerte* (*Marked for Death*, Dwight H. Little, 1990): 46 millones de dólares recaudados; *Buscando justicia* (*Out for Justice*, John Flynn, 1991): 40 millones de dólares recaudados;

El estilo de la obra de Seagal será analizado y deconstruido a lo largo del presente trabajo de investigación; valga apuntar por el momento algunas ideas como las que Andrea Shaw (1996: 42) ofrece:

A dark man of mystery who breaks bones like others break twigs. A man whose films burst with violence while consistently showing an ecological bent. A man with a ponytail. In film after film, aikido black belt Steven Seagal battles mobsters, unsavory government agents, even nature-bashing oil magnates in actioners that started out as martial arts fests with ones taking the action-hero, guns-and-explosions route.<sup>58</sup>

Comparativamente, entre 1982 y 2015, se estrenaron en salas de cine 25 películas con Arnold Schwarzenegger de protagonista.<sup>59</sup> Entre ellas generaron unos ingresos

---

*En tierra peligrosa* (*On Deadly Ground*, Steven Seagal, 1994): 39 millones de dólares recaudados; *Alerta máxima 2* (*Under Siege 2: Dark Territory*, Geoff Murphy, 1995): 50 millones de dólares recaudados; *The Glimmer Man* (John Gray, 1996) 20 millones de dólares recaudados; *En tierra peligrosa 2* (*Fire Down Below*, Félix Enríquez Alcalá, 1997): 16 millones de dólares recaudados; y *Herida abierta* (*Exit Wounds*, Andrzej Bartkowiak, 2001): 52 millones de dólares recaudados. *El último patriota* (*The Patriot*, Deam Semler, 1998) se estrenó en cines en algunos mercados internacionales, a pesar de no haber contado con distribución en salas en Estados Unidos y Canadá.

<sup>58</sup> «Un hombre oscuro y rodeado de misterio que rompe huesos como quien parte ramas. Un hombre cuyas películas están plagadas de violencia al tiempo que, de manera consistente, muestra una preocupación por temas de índole ecológica. Un hombre con una *cola de caballo*. Película tras película, Steven Seagal, cinturón negro en aikido, lucha contra mafiosos, agentes del gobierno y magnates del petróleo en cintas de acción que comenzaron como festivales de artes marciales pero que han terminado derivando hacia un terreno heroico más cargado de armas y explosiones que de artes marciales propiamente dichas». A pesar de esquemático, el apunte de Shaw ofrece numerosas pistas sobre las que detenerse. La mezcla de aikido, ecologismo y extrema violencia —con la ruptura de huesos como acto normalizado de su cine—, así como la progresiva evolución hacia las armas y las explosiones, son solamente algunos de los rasgos que su cine exploraría a lo largo de los años.

<sup>59</sup> Del total de su filmografía hasta el año 2015, las siguientes películas han sido ignoradas por tratarse de producciones en las que Schwarzenegger interpretaba papeles secundarios o cameos: *Un largo adiós* (*The Long Goodbye*, Robert Altman, 1973), *Happy Anniversary and Goodbye* (Jack Donohue, 1974), *Tonto el último* (*Scavenger Hunt*, Michael Schultz, 1979), *La historia de Jayne Mansfield* (*The Jayne Mansfield Story*, Dick Lowry, 1980), *Dave, presidente por un día* (*Dave*, Ivan Reitman, 1993), *El tesoro del Amazonas* (*The Rundown*, Peter Berg, 2003), *La vuelta al mundo en 80 días* (*Around the World in 80 Days*, Frank Coraci, 2004), *The Kid & I* (Penelope Spheeris, 2005) *Los mercenarios* (*The Expendables*, Sylvester Stallone, 2010), *Los mercenarios 2* (*The Expendables 2*, Simon West, 2012) y *Los mercenarios 3* (*The Expendables 3*, Patrick Hughes, 2014); así como aquellas en las que hace de sí mismo,



de 1,670 millones de dólares en Estados Unidos y Canadá. *Terminator 2: El juicio final* (*Terminator 2: Judgment Day*, James Cameron, 1991), con 205 millones de dólares de recaudación, fue la más taquillera y la principal responsable de situar a Schwarzenegger como el actor mejor pagado de su generación.<sup>60</sup> Por contra, *El guerrero rojo* (*Red*

---

como el documental *Pumping Iron* (George Butler y Robert Fiore, 1977). Las siguientes películas no han sido tenidas en consideración para el análisis al no existir cifras de negocio sobre las mismas en las fuentes consultadas: *Hércules en Nueva York* (*Hercules in New York*, Arthur Allan Seidelman, 1969), *Músculos de acero* (*Stay Hungry*, Bob Rafelson, 1976) y *Cactus Jack* (*The Villain*, Hal Needham, 1979).

<sup>60</sup> A lo largo de los años noventa, Schwarzenegger se consolidó como el actor mejor pagado de Hollywood. Como señala Paul McDonald (2013): «Following Carrey and Stallone, the “\$20 million club” soon included Tom Cruise, Tom Hanks, Harrison Ford and Arnold Schwarzenegger (Dawes, 1996). As producers attempted to stand firm on resisting demands to push beyond that level, in early March 1996 Jack Valenti, president of the MPAA, addressed a convention of exhibitors to portentously warn how escalating costs were a “huge, hairy beast slouching toward our future” (quoted in Bates, 1996: D4). Even so, it was only a matter of time before a studio broke ranks in order to land an A-list name. On 12 March 1996, Warner Bros. concluded negotiations with Schwarzenegger to appear in *Batman and Robin* for \$20m (Busch, 1996a). Alongside his salary, it was rumored Schwarzenegger had been granted a share of merchandising revenues. This may have looked like just another \$20 million payday but what made the deal remarkable was that Schwarzenegger had not signed to star but to provide just six weeks’ work playing the supporting role of the film’s villain, Mr. Freeze (Brennan, 1996: F1). Still, the \$20 million threshold stood for a few years until in early February 2000 when it was announced Columbia were paying Mel Gibson \$25 million for *The Patriot* (2000) (Hoffman, 2000). By October that year, Gibson’s reward had been matched by Harrison Ford who took \$25 million for *K-11: The Widowmaker* (Fleming, 2000a). In due course, Cruise, Hanks and Carrey, together with comic actors Mike Myers and Adam Sandler, all joined the “\$25 million club” (MacKenzie, 2004). Schwarzenegger, however, had already raised the bar even higher, landing a deal in December 2001 paying \$29.25 million against participation in the gross to take a supporting role in *Terminator 3: Rise of the Machines* (2003)». [«A rebufo de Carrey y Stallone, Tom Cruise, Tom Hanks, Harrison Ford y Arnold Schwarzenegger pronto se sumaron al “club de los 20 millones de dólares”. Los productores intentaron mantenerse firmes resistiendo las demandas de los actores de sobrepasar ese límite simbólico de los 20 millones. Con ello en mente, en marzo de 1996, Jack Valenti, el presidente de la MPAA, organizó una convención con los exhibidores para advertir sobre los peligros de la escalada de los costes, estableciendo una comparación con “una enorme y peluda bestia encorvándose sobre nuestro futuro”. Aun con todo, era solo cuestión de tiempo que un estudio rompiera ese techo económico para atraer a alguna estrella de la lista A. El 12 de marzo de 1996, Warner Bros. cerró un acuerdo que garantizaba la presencia de Schwarzenegger en *Batman y Robin* por 20 millones de dólares. Además del salario, se rumoreó que Schwarzenegger percibiría un porcentaje de los ingresos procedentes de la venta de *merchandising*. Lo que podría parecer un caso más de una estrella cobrando 20 millones de dólares por una película, no lo fue en realidad. Lo

*Sonja*, Richard Fleischer, 1985), con 7 millones de dólares recaudados, fue la menos taquillera —si bien, si se atiende al número de espectadores, *Sabotaje* (*Sabotage*, David Ayer, 2014) es la menos vista de su filmografía—. <sup>61</sup>

Andrea Shaw (1996: 43) describe así el cine de Schwarzenegger:

Arnold has made a handful of comedies along with a few straightforward bullets-and-bodies action films, but his strength still seems to be in the action-

---

remarcable del acuerdo era que Schwarzenegger no iba a ser ni siquiera la estrella de la película; su participación se reduciría a un papel secundario —interpretando al villano Mr. Freeze— con no más de seis semanas de rodaje. El umbral de los 20 millones de dólares todavía tardaría algunos años más en ser traspasado. Sucedió en febrero del año 2000, cuando se anunció que Columbia iba a pagar 25 millones de dólares a Mel Gibson por protagonizar *El patriota*. En octubre de ese mismo año, Harrison Ford cobró 25 millones de dólares por *K-19*, igualando el salario de Gibson. En poco tiempo, Cruise, Hanks y Carrey, junto a los actores cómicos Mike Myers y Adam Sandler, se unieron al “club de los 25 millones de dólares”. Schwarzenegger, sin embargo, elevó nuevamente el listón cuando en diciembre de 2001 se supo que iba a cobrar 29.25 millones de dólares más un porcentaje en los ingresos de taquilla por participar como actor secundario en *Terminator 3: La rebelión de las máquinas*».]

<sup>61</sup> La taquilla del resto de su filmografía fue, por orden cronológico: *Conan, el bárbaro* (*Conan the Barbarian*, John Milius, 1982): 40 millones de dólares recaudados; *Conan, el destructor* (*Conan the Destroyer*, Richard Fleischer, 1984): 31 millones de dólares recaudados; *Terminator* (*The Terminator*, James Cameron, 1984): 38 millones de dólares recaudados; *Commando*: 35 millones de dólares recaudados; *Ejecutor*: 16 millones de dólares recaudados; *Depredador*: 60 millones de dólares recaudados; *Perseguido* (*The Running Man*, Paul Michael Glaser, 1987): 38 millones de dólares recaudados; *Danko: calor rojo* (*Red Heat*, Walter Hill, 1988): 35 millones de dólares recaudados; *Los gemelos golpean dos veces* (*Twins*, Ivan Reitman, 1988): 112 millones de dólares recaudados; *Desafío total*: 119 millones de dólares recaudados; *Poli de guardería* (*Kindergarten Cop*, Ivan Reitman, 1990): 91 millones de dólares recaudados; *El último gran héroe*: 50 millones de dólares recaudados; *Mentiras arriesgadas* (*True Lies*, James Cameron, 1994): 146 millones de dólares recaudados; *Junior* (Ivan Reitman, 1994): 37 millones de dólares recaudados; *Eraser* (Chuck Russell, 1996): 101 millones de dólares recaudados; *Un padre en apuros* (*Jingle All the Way*, Brian Levant, 1996): 61 millones de dólares recaudados; *Batman y Robin* (*Batman & Robin*, Joel Schumacher, 1997): 107 millones de dólares recaudados; *El fin de los días* (*End of Days*, Peter Hyams, 1999): 67 millones de dólares recaudados; *El 6º día* (*The 6th Day*, Roger Spottiswoode, 2000): 35 millones de dólares recaudados; *Daño colateral* (*Collateral Damage*, Andrew Davis, 2002): 40 millones de dólares recaudados; *Terminator 3: La rebelión de las máquinas* (*Terminator 3: Rise of the Machines*, Jonathan Mostow, 2003): 150 millones de dólares recaudados; *El último desafío* (*The Last Stand*, Jee-Woon Kim, 2013): 12 millones de dólares recaudados; *Plan de escape* (*Escape Plan*, Mikael Håfström, 2013): 25 millones de dólares recaudados; y *Sabotaje*: 11 millones de dólares recaudados.

fantasy film, which combines the big budget special effects and nifty ideas of science fiction flick with bone crunching, action-hero violence. Both types of films boast economic dialogue («Hasta la vista, baby», «I'll be back»), small but welcome doses of humor, and enough ammunition, ripped flesh, thermonuclear climaxes, and overall effects wizardry to launch a Third World country's revolution.<sup>62</sup>

Además, Schwarzenegger fue uno de los primeros actores del «ciclo de acción» en abrirse camino con éxito en el ámbito de la comedia. Linda Ruth Williams (2012: 39) ofrece en este sentido una interesante reflexión sobre el perfecto amoldamiento de Schwarzenegger a este género donde otros actores especializados en la acción fracasaron. El exceso y la incongruencia de su persona —cada vez más evidente según iban sucediéndose los años ochenta—, y su participación en distintos filmes que exprimían —hasta la extenuación— las posibilidades de su interpretación y de su propia *hipermusculatura* reaganiana,<sup>63</sup> derivaron de manera lógica hacia el terreno de la comedia:

---

<sup>62</sup> «Arnold ha realizado un puñado de comedias junto a sus identificables películas de acción, repletas de balas y cadáveres. No obstante, su especialidad parece ser la película de acción con toques fantásticos, donde se combinan costosos efectos especiales con ingeniosas ideas de ciencia ficción y rupturas varias de huesos y violencia. Ambos tipos de película hacen de la economía en su diálogo un rasgo distintivo —“Sayonara, baby”, “Volveré”—. El resto lo componen pequeñas pero acertadas dosis de humor, y suficiente munición, carnaza —propia y ajena—, clímax termonucleares y efectos especiales como para iniciar una revolución en cualquier país del Tercer Mundo».

<sup>63</sup> Resulta esclarecedor el caso de *Commando*, una cinta de acción que, por sus excesivos e infantilizados personajes, muchos leyeron en clave de comedia: «While *Commando* presents a certain measure of its violence in a fairly straightforward manner, [...] it also contains a great deal of humor. The film represents a key turning point towards the mixture of comedy and violence that has characterized the Hollywood action genre since the mid-1980s. This is the first movie where Schwarzenegger said “I’ll be back” as a self-conscious joke, the movie where the silent Conan/Terminator killing machine first gave way to the pun-slinging persona that made Arnie a champion box office attraction» (Tetzlaff, 2004: 273-274). [«A pesar de que *Commando* presenta buena parte de su violencia de una manera bastante directa y convencional, [...] posee también grandes dosis de humor. La película supone un punto de inflexión determinante hacia la mezcla de comedia y violencia que, desde entonces, ha caracterizado al cine de acción de Hollywood. Se trata también de la primera película en la que Schwarzenegger empleó el famoso “Volveré” como un guiño *autorreflexivo*, así como la primera donde el silencioso Conan/Terminator viró hacia esa figura contradictoria y excesiva que convertiría a Arnie en el rey de la taquilla.»] Tetzlaff (2004: 275) continúa, haciendo especial hincapié en el personaje interpretado por Schwarzenegger, John Matrix: «*Commando* is not only spiced with verbal markers of burlesque, but also with slapstick

Unlike Willis, Schwarzenegger didn't tackle comedy because he had a natural talent for it, or because it stretched him artistically, but because the on-going juggernaut of his career dictated that he must. Comedy is derived from the incongruity of his form, accent, and wooden delivery in the situations in which he is cast—Goliath to his minuscule twin, pregnant man masquerading as a woman, action cop melted by kindergarten kids. These are perfect formula films, the formula key being both that which will develop Schwarzenegger's career in desirable directions and that which drives a hybrid genre to commercial success.<sup>64</sup>

El siguiente actor en relevancia fue Sylvester Stallone. Su labor interpretativa comenzó tiempo antes de que el «ciclo de acción» de Hollywood quedase instaurado; no en vano, es considerado como uno de los precursores y definidores del mismo. Como señala Frank Sanello (1998: 7): «A superstar whose films over the past quarter cen-

---

action and comic excess in a variety of forms, including over-the-top levels of performance in the staging of scenes and in the portrayals created by the cast. Matrix is an impossibly strong and powerful hero, and the film revels in this exaggeration rather than trying to find ways to make it seem plausible. Schwarzenegger's strong-man star-persona is actually subverted by inflating it to the point where any reasonably intelligent viewer can see that much of the action is faked». [«*Commando* no solamente posee elementos de *burlesca* verbal o procedentes del *slapstick*, sino también excesos cómicos en formas de lo más variadas, incluyendo todo tipo de extravagancias en la puesta en escena y en la caracterización de los personajes. Matrix es un héroe extraordinariamente fuerte y poderoso. En esa exageración, la película parece sentirse cómoda, no mostrando ningún interés en buscar formas de hacerla más factible o realista. La propia y poderosa persona de Schwarzenegger se ve de este modo subvertida, inflada hasta tal punto que cualquier espectador lo suficientemente inteligente es capaz de ver lo falseada y fingida que se encuentra la acción».] De hecho, el propio director de la película, Mark L. Lester, aseguró en este sentido: «[Schwarzenegger] has a great sense of humor, which I was able to utilize in *Commando*» (Rausch y Dequina, 2008: 131). [«Schwarzenegger tiene un enorme sentido del humor que fui capaz de utilizar en *Commando*».]

<sup>64</sup> «A diferencia de [Bruce] Willis, Schwarzenegger no abordó la comedia porque tuviera un talento innato para ella o porque le ofreciese nuevas posibilidades artísticas, sino por la propia naturaleza excesiva que su carrera [y su persona] dictaba que debía tomar. La comedia [en Schwarzenegger] procede de la incongruencia de su propia forma, su acento, y su interpretación acartonada y rígida en cualquier papel que le era dado —siendo Goliath en relación a su minúsculo hermano gemelo [en *Los gemelos golpeados dos veces*], o un hombre embarazado disfrazado de mujer [en *Junior*], o un policía de acción rodeado de niños de guardería [en *Poli de guardería*]. Todas ellas son películas que se ciñen a una fórmula muy específica, clave en el desarrollo de la carrera profesional de Schwarzenegger en direcciones deseables y que, partiendo de géneros híbridos, dio lugar a grandes éxitos de taquilla».

tury grossed \$4 billion». <sup>65</sup> En Estados Unidos y Canadá, entre los años 1974 y 2015, las 34 películas que ha protagonizado <sup>66</sup> han recaudado 1,768 millones de dólares. Su película más taquillera fue *Rambo: Acorralado Parte II* (*Rambo: First Blood Part II*, George Pan Cosmatos, 1985), con 150 millones de dólares recaudados. La menos taquillera, por contra, fue *Días felices*, con 4 millones de dólares recaudados. <sup>67</sup> A dife-

---

<sup>65</sup> «Una superestrella cuyos filmes a lo largo de los últimos 25 años han recaudado 4,000 millones de dólares».

<sup>66</sup> A pesar de que Stallone participó en distintas producciones antes de 1974, en todas ellas desempeñó un papel secundario. La primera película donde ejerció de protagonista fue *Días felices* (*The Lords of Flatbush*, Martin Davidson y Stephen Verona, 1974), que recaudó poco más de 4 millones de dólares (Sanello, 1998: 58). Los largometrajes previos en los que participó como secundario o, directamente, realizando cameos, fueron: *The Party at Kitty and Stud's* (Morton Lewis, 1970), *Amantes y otros extraños* (*Lovers and Other Strangers*, Cy Howard, 1970), *No hay lugar para esconderse* (*No Place to Hide*, Robert Allen Schnitzer, 1970), *Bananas* (Woody Allen, 1971) y *Klute* (Alan J. Pakula, 1971). Posteriormente al estreno de *Días felices*, Stallone siguió participando en diversas producciones como secundario o realizando cameos; cintas todas ellas que no han sido tenidas en consideración a la hora de analizar su impacto económico como protagonista cinematográfico. La lista es la que sigue: *El prisionero de la Segunda Avenida* (*The Prisoner of Second Avenue*, Melvin Frank, 1975), *Capone* (Steve Carver, 1975), *La carrera de la muerte del año 2000* (*Death Race 2000*, Paul Bartel, 1975), *Mandingo* (Richard Fleischer, 1975), *Adiós, muñeca* (*Farewell, My Lovely*, Dick Richards, 1975), *Cannonball* (Paul Bartel, 1976), *Evasión o victoria* (*Victory*, John Huston, 1981), *Staying Alive* (1983, Sylvester Stallone), *Copland* (*Cop Land*, James Mangold, 1997), *¡Arde Hollywood!* (*An Alan Smithee Film: Burn Hollywood Burn*, Arthur Hillier, 1997), *Taxi 3* (Gérard Krawczyk, 2003), *Shade: Juego de asesinos* (*Shade*, Damian Nieman, 2003), *Spy Kids 3-D: Game Over* (Robert Rodriguez, 2003), *Kambakkht Ishq* (2009, Sabir Khan), *Zooloco* (*Zookeeper*, Frank Coraci, 2011) y *Reach Me* (John Herzfeld, 2014). Además, tampoco se han tenido en cuenta las siguientes películas, bien por no haber sido estrenadas en el circuito comercial, como *The Good Life* (Alan Mehrez, 1997); bien por ser películas de animación en las que Stallone solo puso su voz, como *Hormigaz* (*Antz*, Eric Darnell y Tim Johnson, 1998); o bien porque, aun estando protagonizadas por Stallone, fueron lanzadas directamente al mercado del vídeo/DVD doméstico, como *D-Tox (ojo asesino)* (*D-Tox*, Jim Gillespie, 2002) y *El protector* (*Avenging Angelo*, Martyn Burke, 2002).

<sup>67</sup> La taquilla del resto de su filmografía fue, por orden cronológico: *Rocky*: 117 millones de dólares recaudados; *F.I.S.T.* (Norman Jewison, 1978): 20 millones de dólares recaudados; *La cocina del infierno* (*Paradise Alley*, Sylvester Stallone, 1978): 7 millones de dólares recaudados; *Rocky II* (Sylvester Stallone, 1979): 85 millones de dólares recaudados; *Halcones de la noche* (*Nighthawks*, Bruce Malmuth, 1981): 15 millones de dólares recaudados; *Rocky III* (Sylvester Stallone, 1982): 125 millones de dólares recaudados; *Acorralado* (*First Blood*, Ted Kotcheff, 1982): 47 millones de dólares recaudados; *Rhinestone* (Bob Clark, 1984): 21 millones de dólares recaudados; *Rocky IV* (Sylvester Stallone, 1984): 128 millones de dólares recaudados; *Cobra, el brazo fuerte de la ley* (*Cobra*, George Pan Cosmatos, 1986): 49

rencia de Schwarzenegger, Stallone no solo desarrolló su labor cinematográfica en el plano interpretativo, sino también en el de la dirección.<sup>68</sup>

En palabras de Andrea Shaw (1996: 42):

---

millones de dólares recaudados; *Yo, el halcón* (*Over the Top*, Menahem Golan, 1987): 16 millones de dólares recaudados; *Rambo III* (Peter MacDonald, 1988): 54 millones de dólares recaudados; *Encerrado* (*Lock Up*, John Flynn, 1989): 22 millones de dólares recaudados; *Tango y Cash* (*Tango & Cash*, Andrey Konchalovsky, 1989): 63 millones de dólares recaudados; *Rocky V* (John G. Avildsen, 1990): 41 millones de dólares recaudados; *Oscar* (John Landis, 1991): 24 millones de dólares recaudados; *¡Alto!, o mi madre dispara* (*Stop! Or My Mom Will Shoot*, Roger Spottiswoode, 1992): 28 millones de dólares recaudados; *Máximo riesgo* (*Cliffhanger*, Renny Harlin, 1993): 84 millones de dólares recaudados; *Demolition Man* (Marco Brambilla, 1993): 58 millones de dólares recaudados; *El especialista* (*The Specialist*, Luis Llosa, 1994): 57 millones de dólares recaudados; *Juez Dredd* (*Judge Dredd*, Danny Cannon, 1995): 35 millones de dólares recaudados; *Asesinos* (*Assassins*, Richard Donner, 1995): 30 millones de dólares recaudados; *Pánico en el túnel* (*Daylight*, Rob Cohen, 1996): 33 millones de dólares recaudados; *Get Carter* (Stephen Kay, 2000): 15 millones de dólares recaudados; *Driven* (Renny Harlin, 2001): 33 millones de dólares recaudados; *Rocky Balboa* (Sylvester Stallone, 2006): 70 millones de dólares recaudados; *John Rambo* (*Rambo*, Sylvester Stallone, 2008): 43 millones de dólares recaudados; *Los mercenarios*: 103 millones de dólares recaudados; *Los mercenarios 2*: 85 millones de dólares recaudados; *Una bala en la cabeza* (*Bullet to the Head*, Walter Hill, 2012): 9 millones de dólares recaudados; *Plan de escape*: 25 millones de dólares recaudados; *Los mercenarios 3*: 39 millones de dólares recaudados; y *La gran revancha* (*Grudge Match*, Peter Seagal, 2013): 30 millones de dólares recaudados.

<sup>68</sup> Paul Raemaker (2014: 27) ha ahondado en este sentido. En su artículo, *Staying alive: Stallone, authorship and contemporary Hollywood aesthetics*, señala: «Sylvester Stallone's status as an icon of contemporary Hollywood cinema has been long secure thanks to the mythic stature of Rocky Balboa and John Rambo, but his iconicity is as a star rather than a filmmaker. [...] His directing has not been taken into account at all, though as of 2013 he had directed eight feature films over more than three decades. [...] Stallone wrote or co-wrote those eight films, and starred in seven of them, enjoying a degree of creative control best compared to Woody Allen and Clint Eastwood. [...] Drawing on classical conventions of the melodrama and the backstage musical, he has in turn influenced both the contemporary sports film and musical such as *Flashdance* and *Billy Elliot*». [«El estatus de Sylvester Stallone como icono del cine contemporáneo de Hollywood ha estado durante mucho tiempo asentado en la categoría mítica de dos de sus creaciones, Rocky Balboa y John Rambo; no obstante, se ha tratado más de una iconicidad como estrella que como cineasta. [...] Su labor como director no ha sido tenida en suficiente consideración, a pesar de haber dirigido ocho películas a lo largo de las últimas tres décadas. [...] Stallone, además, escribió o co-escribió esos ocho filmes, protagonizando siete de ellos, por lo que puede decirse que disfrutó de un control creativo similar al de nombres como Woody Allen o Clint Eastwood. [...] Basándose en convenciones clásicas del melodrama y el musical, Stallone ha sido capaz de influir en películas deportivas y musicales tan reputadas como *Flashdance* y *Billy Elliot*».]

The *Rambo* trilogy about the revenge of-seeking ex-Green Beret tapped into some Cold War frustrations with its savage, often cartoonish violence bracketed in political rhetoric. It also locked Sylvester Stallone into the successful formula of the action hero whose stoic attitude is provoked until he explodes with an apocalyptic fury, and then it's all you can do to keep track of the body count. The dialogue is inane, [...] but the action sequences where Stallone's granite athleticism is displayed keeps action fans cheering.<sup>69</sup>

Stallone fue mucho más dependiente que Schwarzenegger de sus papeles más populares. Las sagas cinematográficas de *Rocky* y *Rambo* así lo atestiguan. En número de espectadores, su *top-5* personal en Estados Unidos y Canadá queda ocupado por completo por entregas de estas franquicias: *Rocky*, *Rocky III*, *Rambo: Acorralado Parte II*, *Rocky IV* y *Rocky II*.

A pesar de haber comenzado en la industria del cine varios años antes que Schwarzenegger, la popularidad de ambos a finales de los ochenta estaba a la par. En los noventa, sin embargo, la popularidad de Schwarzenegger se disparó y superó a Stallone —en sueldo por película y en recaudación de taquilla— gracias no solo a éxitos como *Terminator 2* o *Desafío total*, sino a su participación en comedias —igual de exitosas—. Stallone intentó replicar, sin lograrlo, la fórmula de *Polí de guardería* o *Los gemelos golpean dos veces: Oscar y ¡Alto!*, o *mi madre dispara* apenas se acercaron a las cifras que las comedias protagonizadas por Schwarzenegger habían alcanzado.

Mientras Schwarzenegger y Stallone no protagonizaron de manera exclusiva películas de acción a lo largo de su carrera profesional, Jean-Claude Van Damme, Chuck Norris o Steven Seagal apenas salieron —ni han salido— del marco del «cine de acción».

En el caso de Van Damme, entre 1986 y 1999 fueron estrenadas en salas —en Estados Unidos y Canadá— veinte películas en las que ejerció como protagonista.<sup>70</sup> En

---

<sup>69</sup> «La trilogía de *Rambo*, sobre un ex boina verde en busca de venganza, se aprovechó de algunas frustraciones provocadas por la Guerra Fría con su salvaje, y a veces caricaturesca, violencia —con cierta retórica política entre medias—. También *fijó* a Sylvester Stallone a la exitosa fórmula del héroe de acción con una actitud estoica que no explota hasta que es provocado lo suficiente; eso sí, cuando explota, su furia apocalíptica deja tras de sí un reguero de cadáveres. El diálogo suele ser vano, [...] pero las escenas de acción en las que Stallone muestra su portentoso y atlético físico mantienen a sus fans animados».

<sup>70</sup> Las siguientes películas contaron con la presencia de Van Damme en el reparto, si bien como actor secundario, realizando algún cameo, o poniendo voz a algún personaje de animación: *El más salvaje*

tre ellas recaudaron un total de 447 millones de dólares. Su obra más taquillera fue *Los mercenarios 2* —si bien no ejerció de protagonista, su interpretación del villano principal y la importancia que el mismo desempeña en la trama, justifican que se haya considerado como una película protagonizada por él—, que recaudó 85 millones de dólares. Por contra, su película menos taquillera fue *JCVD* (Mabrouk El Mechri, 2008), con medio millón de dólares recaudados.<sup>71</sup> Ambas obras, no obstante, se salen en cierto

---

*entre todos* (*Rue barbare*, Gilles Béhat, 1984), *Breakdance* (*Breain'*, Joel Silberg, 1984), *Desaparecido en combate* (*Missing in Action*, Joseph Zito, 1984), *Monaco Forever* (William A. Levey, 1984), *El último gran héroe*, *Narco* (Tristan Aurouet y Gilles Lellouche, 2004), *Sinav* (Ömer Faruk Sorak, 2006), *Kung Fu Panda 2* (Jennifer Yuh, 2011), *Beur sur la ville* (Djamel Bensalah, 2011) y *U.F.O.* (Dominic Burns, 2012), *Swelter* (Keith Parmer, 2014). Asimismo, la siguiente lista recoge aquellas películas estrenadas directamente en televisión o en el mercado de vídeo/DVD en Estados Unidos y Canadá: *Águila negra* (*Black Eagle*, Eric Karson, 1988), *AWOL: Absent Without Leave* (Sheldon Lettich, 1990), *Soldado de fortuna* (*Legionnaire*, Peter MacDonald, 1998), *Van Damme's Inferno* (*Inferno*, John G. Avildsen, 1999), *Replicant* (Ringo Lam, 2001), *The Order* (Sheldon Lettich, 2001), *Sin control* (*Derailed*, Bob Misiorowski, 2002), *Salvaje* (*In Hell*, Ringo Lam, 2003), *Justa venganza* (*Wake of Death*, Philippe Martinez, 2004), *En territorio enemigo* (*Second in Command*, Simon Fellows, 2006), *The Hard Corps* (Sheldon Lettich, 2006), *Desafío a la muerte* (*Until Death*, Simon Fellows, 2007), *El patrullero* (*Patrulla fronteriza*) (*The Shepherd*, Isaac Florentine, 2008), *Soldado universal: Regeneración* (*Universal Soldier: Regeneration*, John Hyams, 2009), *The Eagle Path* (Jean-Claude Van Damme, 2010), *Juego de asesinos* (*Assassination Games*, Ernie Barbarash, 2011), *Los ojos del dragón* (*Dragon Eyes*, John Hyams, 2012), *Soldado universal: El día del juicio final* (*Universal Soldier: Day of Reckoning*, John Hyams, 2012), *6 balas* (*6 Bullets*, Ernie Barbarash, 2012), *Bienvenido a la jungla* (*Welcome to the Jungle*, Rob Meltzer, 2013), *Cerco al enemigo* (*Enemies Closer*, Peter Hyams, 2013), *Full Love* (Jean-Claude Van Damme, 2014) y *Pound of Flesh* (Ernie Barbarash, 2015).

<sup>71</sup> La taquilla del resto de su filmografía fue, por orden cronológico: *Retroceder nunca, rendirse jamás* (*No Retreat, No Surrender*, Corey Yuen, 1986): 2 millones de dólares recaudados; *Contacto sangriento* (*Bloodsport*, Newt Arnold, 1988): 12 millones de dólares recaudados; *Cyborg* (Albert Pyun, 1988): 10 millones de dólares recaudados; *Kickboxer* (Mark DiSalle y David Worth, 1989): 15 millones de dólares recaudados; *Libertad para morir* (*Death Warrant*, Deran Sarafian, 1990): 15 millones de dólares recaudados; *Lionheart, el luchador* (*Lionheart*, Sheldon Lettich, 1990): 23 millones de dólares recaudados; *Doble impacto* (*Double Impact*, Sheldon Lettich, 1991): 29 millones de dólares recaudados; *Soldado universal* (*Universal Soldier*, Roland Emmerich, 1992): 36 millones de dólares recaudados; *Sin escape* (*Ganar o morir*) (*Nowhere to Run*, Robert Harmon, 1993): 22 millones de dólares recaudados; *Blanco humano* (*Hard Target*, John Woo, 1993): 32 millones de dólares recaudados; *Policía en el tiempo* (*Timecop*, Peter Hyams, 1994): 45 millones de dólares recaudados; *Street Fighter, la última batalla* (*Street Fighter*, Steven E. De Souza, 1995): 33 millones de dólares recaudados; *Sudden Death* (*Muerte súbita*) (*Sudden Death*, Peter Hyams, 1995): 20 millones de dólares recaudados; *The Quest* (*En busca de la*



modo de lo que ha sido su trayectoria profesional. La primera, como se ha mencionado, por interpretar un papel secundario —aunque de gran peso narrativo y dramático—. Fue, además, la primera película de acción en la que intervenía que era estrenada en salas de cine desde 1999. La segunda de ellas, por contra, fue un proyecto personal y, en cierto modo, experimental que no puede considerarse como una película de acción al uso. A. O. Scott señaló (2008): «As a foray into self-mocking, self-aggrandizing career rehabilitation, *JCVD* shows some promise and holds some interest. [...] While the filmmakers—and the star himself—gamely make fun of this legacy of mediocrity, they cannot quite escape it».<sup>72</sup> Roger Ebert (2008b), por su parte, apunta:

The new film from the Muscles from Brussels is the surprisingly transgressive *JCVD*, which trashes his career, his personal life, his martial arts skills, his financial stability and his image. He plays himself, trapped in a misunderstood hostage crisis, during which we get such a merciless dissection of his mystique that it will be hard to believe him as a Universal Soldier ever again.<sup>73</sup>

El caso de Chuck Norris es significativo. Aunque su cine no llegó a las cotas de taquilla establecidas por los dos actores de acción *top* de Hollywood —Schwarzenegger y Stallone—, fue capaz de mantenerse en la industria durante casi dos décadas. Mientras Seagal y Van Damme pugnaron durante la primera mitad de los años noventa por liderar esa segunda división de popularidad, Norris, en ausencia de competencia, se mantuvo como una figura clave durante los primeros años de la década de los ochenta.

After costarring with Bruce Lee, Norris established himself as a kung fu warrior in a series of interchangeable martial arts films in the late 70s, but soon

---

*ciudad perdida*) (*The Quest*, Jean-Claude Van Damme, 1996): 22 millones de dólares recaudados; *Al límite del riesgo* (*Maximum Risk*, Ringo Lam, 1996): 14 millones de dólares recaudados; *Double Team* (Tsui Hark, 1997): 11 millones de dólares recaudados; *En el ojo del huracán* (*Knock Off*, Tsui Hark, 1998): 10 millones de dólares recaudados; y *Soldado universal: El retorno* (*Universal Soldier II: The Return*, Mic Rodgers, 1999): 11 millones de dólares recaudados.

<sup>72</sup> «Como una incursión en la auto-parodia, una suerte de auto-engrandecimiento de una carrera profesional en rehabilitación, *JCVD* posee cierto interés. A pesar de que el director y la estrella se burlan de manera animada de este legado de mediocridad, son incapaces de escapar de él».

<sup>73</sup> «La nueva película de los *Músculos de Bruselas* es la sorprendentemente transgresora *JCVD*, que vilipendia su carrera profesional, su vida personal, sus habilidades para las artes marciales, su estabilidad financiera y su propia imagen. Se interpreta a sí mismo, atrapado en una desconcertante toma de rehenes, donde somos testigos de una despiadada disección de su mística hasta niveles que cuesta creer que podamos volver a pensar nuevamente en él como el soldado universal que una vez fue».

switched from fists to machine guns, joining the ranks of the indestructible action heroes like Stallone and Schwarzenegger. These lower-budgeted may have a lower quotient of explosions and gadgets, but make up for it with these intense *mano a mano* confrontations<sup>74</sup> (Shaw, 1996: 41).

Entre 1977 y 1995 protagonizó 19 películas estrenadas en salas de cine.<sup>75</sup> En total, generaron 241 millones de dólares en Estados Unidos y Canadá; *Desaparecido en combate* fue la más taquillera, con 23 millones de dólares de recaudación; y *Marcado para morir* (*Forced Vengeance*, James Fargo, 1982), la menos, con poco más de 4 millones de dólares recaudados.<sup>76</sup>

---

<sup>74</sup> «Después de ser coprotagonista junto a Bruce Lee [en el célebre combate final de *El furor del dragón* (*Meng long guo jiang*, Bruce Lee, 1972)], Norris se estableció como luchador de kung fu a través de una serie de filmes de artes marciales, intercambiables entre sí, a lo largo de los años setenta, si bien pronto comenzó a incorporar armas de fuego a su registro, acercándose al terreno entonces ocupado por los *indestructibles* Stallone y Schwarzenegger. Estas películas de bajo presupuesto podían quizá tener menos *gadgets* y explosiones que la media, pero compensaban esta ausencia con intensos enfrentamientos cuerpo a cuerpo».

<sup>75</sup> Del total de su filmografía hasta el año 2015, las siguientes películas han sido ignoradas por tratarse de producciones en las que Norris interpretaba papeles secundarios o cameos: *La mansión de los siete placeres* (*The Wrecking Crew*, Phil Karlson, 1968), *The Student Teachers* (Jonathan Kaplan, 1973), *Juntos para vencer* (*Sidekicks*, Aaron Norris, 1992), *Wind in the Wire* (1993) y *Los mercenarios 2*. Del mismo modo, las siguientes películas, aun estando protagonizadas por Norris, no se han tenido en consideración al no haber sido estrenadas en salas de cines: *El mensajero del infierno* (*Hellbound*, Aaron Norris, 1994), *Walker Texas Ranger 3: Deadly Reunion* (Michael Preece, 1994), *El guerrero del bosque* (*Forest Warrior*, Aaron Norris, 1996), *Cuestión de honor* (*Logan's War: Bound by Honor*, Michael Preece, 1998), *El hombre del presidente* (*The President's Man*, Eric Norris y Michael Preece, 2000), *El hombre del presidente 2* (*The President's Man: A Line in the Sand*, Eric Norris, 2002), *Las campanas de la inocencia* (*Bells of Innocence*, Alin Bijan, 2003), *Walker, Texas Ranger: Trial by Fire* (Aaron Norris, 2005) y *El mediador* (*The Cutter*, William Tannen, 2005).

<sup>76</sup> La taquilla del resto de su filmografía fue, por orden cronológico: *El furor del dragón*: 21 millones de dólares recaudados; *Los valientes visten de negro* (*Good Guys Wear Black*, Ted Post, 1978): 18 millones de dólares recaudados; *Fuerza 7* (*A Force of One*, Paul Aaron, 1979): 20 millones de dólares recaudados; *Duelo final* (*The Octagon*, Eric Karson, 1980): 19 millones de dólares recaudados; *Golpe por golpe* (*An Eye for an Eye*, Steve Carver, 1981): 7 millones de dólares recaudados; *Furia silenciosa* (*Silent Rage*, Michael Miller, 1982): 10 millones de dólares recaudados; *McQuade, el lobo solitario* (*Lone Wolf McQuade*, Steve Carver, 1983): 12 millones de dólares recaudados; *Desaparecido en combate 2* (*Missing in Action 2: The Beginning*, Lance Hool, 1985): 11 millones de dólares recaudados; *Código de silencio* (*Code of Silence*, Andrew Davis, 1985): 20 millones de dólares recaudados; *Invasión USA* (*Inva-*

### 1. 2. 5. «Cine de acción» contemporáneo y taquilla

Cuando se realiza un breve recorrido histórico por el «cine de acción» —o, al menos, por el cine que posee elementos sustanciales de acción— dentro de la industria de Hollywood, y se tienen en consideración las diez películas más taquilleras de cada año en Estados Unidos y Canadá desde 1980, la selección cinematográfica que se obtiene es la siguiente.

Año 1980. Cuatro películas entraron en el *top-10*.<sup>77</sup> *El imperio contraataca* (*Star Wars: Episode V: The Empire Strikes Back*, Irvin Kershner, 1980), en primera posición, con 209 millones de dólares recaudados; *La gran pelea* (*Any Which Way You Can*, Buddy Van Horn, 1980), en quinta posición, con 71 millones de dólares recaudados; *Vuelven los caraduras* (*Smokey and the Bandit II*, Hal Needham, 1980), en octava posición, con 66 millones de dólares recaudados; y *Granujas a todo ritmo* (*The Blues Brothers*, John Landis, 1980), en décima posición, con 57 millones de dólares recaudados.

Año 1981. Cuatro largometrajes entraron en el *top-10*.<sup>78</sup> *En busca del arca perdida* (*Raiders of the Lost Ark*, Steven Spielberg, 1981), en primera posición, con 212

---

*sion U.S.A.*, Joseph Zito, 1985): 18 millones de dólares recaudados; *Delta Force* (*The Delta Force*, Menahem Golan, 1986): 17 millones de dólares recaudados; *El templo del oro* (*Firewalker*, J. Lee Thompson, 1986): 12 millones de dólares recaudados; *Braddock: Desaparecido en combate 3* (*Braddock: Missing in Action III*, Aaron Norris, 1988): 6 millones de dólares recaudados; *El héroe y el terror* (*Hero and the Terror*, William Tannen, 1988): 5 millones de dólares recaudados; *Delta Force 2* (*Delta Force 2: The Colombian Connection*, Aaron Norris, 1990): 6 millones de dólares recaudados; *Hitman* (*The Hitman*, Aaron Norris, 1991): 5 millones de dólares recaudados; y *Top Dog: el perro sargento* (*Top Dog*, Aaron Norris, 1995): 5 millones de dólares recaudados. *El tigre de San Francisco* (*Huang mian lao hu*, Wei Lo, 1974) y *El poder de la fuerza* (*Breaker! Breaker!*, Don Hulette, 1977), a pesar de haber sido estrenadas en salas y contar con la presencia de Norris como protagonista, al no haber sido posible localizar cifras de negocio sobre las mismas, no han sido tenidas en consideración a la hora de calcular los ingresos generados por la filmografía de Norris en cines.

<sup>77</sup> Otras películas relevantes entre las cincuenta más vistas del año: *Flash Gordon* (Mike Hodges, 1980), en 23ª posición, con 27 millones de dólares recaudados; *Duelo final*, en 37ª posición, con 19 millones de dólares recaudados; y *Cazador a sueldo* (*The Hunter*, Buzz Kulik, 1980), en 43ª posición, con 16 millones de dólares recaudados.

<sup>78</sup> Otras películas relevantes entre las cincuenta más vistas del año: *La brigada de Sharky* (*Sharky's Machine*, Burt Reynolds, 1981), en 17ª posición, con 36 millones de dólares recaudados; *1997: Rescate en Nueva York*, en 32ª posición, con 25 millones de dólares recaudados; *Outland* (*Atmósfera cero*, Peter

millones de dólares recaudados; *Superman II* (Richard Lester, 1980), en tercera posición, con 108 millones de dólares recaudados; *Los locos de Cannonball* (*The Cannonball Run*, Hal Needham, 1981), en sexta posición, con 72 millones de dólares recaudados; y *Sólo para sus ojos* (*For Your Eyes Only*, John Glen, 1981), en octava posición, con 55 millones de dólares recaudados.

Año 1982. Dos películas entraron en el *top-10*.<sup>79</sup> *Rocky III*, en cuarta posición, con 124 millones de dólares recaudados; y *Límite: 48 horas* (*48 Hrs.*, Walter Hill, 1982), en séptima posición, con 79 millones de dólares recaudados.

Año 1983. Tres largometrajes entraron en el *top-10*.<sup>80</sup> *El retorno del Jedi* (*Star Wars: Episode VI: Return of the Jedi*, Richard Marquand, 1983), en primera posición, con 253 millones de dólares recaudados; *Octopussy* (John Glen, 1983), en sexta posición, con 68 millones de dólares recaudados; e *Impacto súbito* (*Sudden Impact*, Clint Eastwood, 1983), en séptima posición, también con 68 millones de dólares.

Año 1984. Tres películas entraron en el *top-10*.<sup>81</sup> *Superdetective en Hollywood* (*Beverly Hills Cop*, Martin Brest, 1984), en primera posición, con 235 millones de

---

Hyams, 1981), en 44ª posición, con 17 millones de dólares recaudados; y *Halcones de la noche*, en 49ª posición, con 15 millones de dólares recaudados.

<sup>79</sup> Otras películas relevantes entre las cincuenta más vistas del año: *Acorralado*, en 13ª posición, con 47 millones de dólares recaudados; *Firefox, el arma definitiva* (*Firefox*, Clint Eastwood, 1982), en 15ª posición, con 47 millones de dólares recaudados; *Conan, el bárbaro*, en 17ª posición, con 40 millones de dólares recaudados; *Tron* (*TRON*, Steven Lisberger, 1982), en 22ª posición, con 33 millones de dólares recaudados; y *Mad Max 2, el guerrero de la carretera* (*Mad Max 2*, George Miller, 1981), en 31ª posición, con 24 millones de dólares recaudados.

<sup>80</sup> Otras películas relevantes entre las cincuenta más vistas del año: *Superman III* (Richard Lester, 1983), en 12ª posición, con 60 millones de dólares recaudados; *Nunca digas nunca jamás* (*Never Say Never Again*, Irvin Kershner, 1983), en 14ª posición, con 55 millones de dólares recaudados; *El trueno azul* (*Blue Thunder*, John Badham, 1983), en 17ª posición, con 42 millones de dólares recaudados; *Más allá del valor* (*Uncommon Valor*, Ted Kotcheff, 1983), en 22ª posición, con 31 millones de dólares recaudados; *Vivir sin aliento* (*Breathless*, Jim McBride, 1983), en 38ª posición, con 20 millones de dólares recaudados; y *Krull* (Peter Yates, 1983), en 43ª posición, con 17 millones de dólares recaudados.

<sup>81</sup> Otras películas relevantes entre las cincuenta más vistas del año: *Amanecer rojo* (*Red Dawn*, de John Milius, 1984), en 20ª posición, con 38 millones de dólares recaudados; *Terminator*, en 21ª posición, con 38 millones de dólares recaudados; *Ciudad muy caliente* (*City Heat*, Richard Benjamin, 1984), en 22ª posición, con 38 millones de dólares recaudados; *Conan, el destructor*, en 27ª posición, con 31 millones de dólares recaudados; *Starfighter: la aventura comienza* (*The Last Starfighter*, Nick Castle, 1984), en

dólares; *Indiana Jones y el templo maldito* (*Indiana Jones and the Temple of Doom*, Steven Spielberg, 1984), en tercera posición, con 180 millones de dólares recaudados; y *The Karate Kid* (John G. Avildsen, 1984), en quinta posición, con 91 millones de dólares recaudados.

Año 1985. Dos largometrajes entraron en el *top-10*:<sup>82</sup> *Rambo: Acorralado Parte II*, en segunda posición, con 150 millones de dólares recaudados; y *Rocky IV*, en tercera posición, con 128 millones de dólares recaudados.

Año 1986. Tres películas entraron en el *top-10*:<sup>83</sup> *Top Gun (Ídolos del aire)* (*Top Gun*, Tony Scott, 1986), en primera posición, con 177 millones de dólares recaudados; *Karate Kid II, la historia continúa* (*The Karate Kid, Part II*, John G. Avildsen, 1986), en cuarta posición, con 115 millones de dólares recaudados; y *Aliens (El regreso)* (*Aliens*, James Cameron, 1986), en séptima posición, con 85 millones de dólares recaudados.

Año 1987. Cuatro largometrajes entraron en el *top-10*:<sup>84</sup> *Superdetective en Hollywood II (Beverly Hills Cop II)*, Tony Scott, 1987), en tercera posición, con 154

---

31ª posición, con 29 millones de dólares recaudados; *Los locos de Cannonball, segunda parte* (*Cannonball Run II*, Hal Needham, 1984), en 32ª posición, con 28 millones de dólares recaudados; y *Desaparecido en combate*, en 46ª posición, con 23 millones de dólares recaudados.

<sup>82</sup> Otras películas relevantes entre las cincuenta más vistas del año: *Panorama para matar* (*A View to Kill*, John Glen, 1985), en 13ª posición, con 50 millones de dólares recaudados; *Mad Max, más allá de la cúpula del trueno* (*Mad Max Beyond Thunderdome*, George Miller y George Ogilvie, 1985), en 24ª posición, con 36 millones de dólares recaudados; *Commando*, en 25ª posición, con 35 millones de dólares recaudados; *El último dragón* (*The Last Dragon*, Michael Schultz, 1985), en 33ª posición, con 26 millones de dólares recaudados; *Código de silencio*, en 44ª posición, con 20 millones de dólares recaudados; *Manhattan sur* (*Year of the Dragon*, Michael Cimino, 1985), en 47ª posición, con 19 millones de dólares recaudados; e *Invasión USA*, en 50ª posición, con 18 millones de dólares recaudados.

<sup>83</sup> Otras películas relevantes entre las cincuenta más vistas del año: *Cobra, el brazo fuerte de la ley*, en 15ª posición, con 49 millones de dólares recaudados; *Apunta, dispara... y corre* (*Running Scared*, Peter Hyams, 1986), en 27ª posición, con 39 millones de dólares recaudados; *Águila de acero* (*Iron Eagle*, Sidney J. Fury, 1986), en 41ª posición, con 24 millones de dólares recaudados; *F/X Efectos mortales* (*F/X*, Robert Mandel, 1986), en 45ª posición, con 21 millones de dólares recaudados; y *Delta Force*, en 50ª posición, con 18 millones de dólares recaudados.

<sup>84</sup> Otras películas relevantes entre las cincuenta más vistas del año: *Depredador*, en 12ª posición, con 63 millones de dólares recaudados; *RoboCop*, en 16ª posición, con 53 millones de dólares recaudados; *007: Alta tensión* (*The Living Daylights*, John Glen, 1987), en 19ª posición, con 51 millones de dólares recau-

millones de dólares recaudados; *Los intocables de Eliot Ness* (*The Untouchables*, Brian De Palma, 1987), en sexta posición, con 76 millones de dólares recaudados; *Procedimiento ilegal* (*Stakeout*, John Badham, 1987), en octava posición, con 66 millones de dólares recaudados; y *Arma letal* (*Lethal Weapon*, Richard Donner, 1987), en novena posición, con 65 millones de dólares recaudados.

Año 1988. Una película entró en el *top-10*.<sup>85</sup> *Jungla de cristal* (*Die Hard*, John McTiernan, 1988), en séptima posición, con 83 millones de dólares recaudados.

Año 1989. Tres largometrajes entraron en el *top-10*.<sup>86</sup> *Batman* (Tim Burton, 1989), en primera posición, con 251 millones de dólares recaudados; *Indiana Jones y la última cruzada* (*Indiana Jones and the Last Crusade*, Steven Spielberg, 1989), en segunda posición, con 197 millones de dólares recaudados; y *Arma letal 2* (*Lethal Weapon 2*, Richard Donner, 1989), en tercera posición, con 147 millones de dólares recaudados.

---

dados; *Perseguido*, en 30ª posición, con 38 millones de dólares recaudados; y *No hay salida* (*No Way Out*, Roger Donaldson, 1987), 33ª posición, con 36 millones de dólares recaudados.

<sup>85</sup> Otras películas relevantes entre las cincuenta más vistas del año: *Rambo III*, en 16ª posición, con 54 millones de dólares recaudados; *Colors: colores de guerra* (*Colors*, Dennis Hopper, 1987), en 21ª posición, con 47 millones de dólares recaudados; *Huida a medianoche* (*Midnight Run*, Martin Brest, 1988), en 29ª posición, con 38 millones de dólares recaudados; *La lista negra* (*The Dead Pool*, Buddy Van Horn, 1988), en 30ª posición, con 38 millones de dólares recaudados; *Danko: calor rojo*, en 31ª posición, con 35 millones de dólares recaudados; *Dispara a matar* (*Shoot to Kill*, Roger Spottiswoode, 1988), en 37ª posición, con 29 millones de dólares recaudados; *Alien nación* (*Alien Nation*, Graham Baker, 1988), en 41ª posición, con 25 millones de dólares recaudados; *Más fuerte que el odio* (*The Pre-sidio*, Peter Hyams, 1988), en 48ª posición, con 20 millones de dólares recaudados; y *Acción Jackson* (*Action Jackson*, Craig R. Baxley, 1988), en 49ª posición, con 20 millones de dólares recaudados.

<sup>86</sup> Otras películas relevantes entre las cincuenta más vistas del año: *Tango y Cash*, en 20ª posición, con 63 millones de dólares recaudados; *Black Rain* (Ridley Scott, 1989), en 28ª posición, con 46 millones de dólares recaudados; *Karate Kid III. El desafío final* (*The Karate Kid, Part III*, John G. Avildsen, 1989), en 33ª posición, con 39 millones de dólares recaudados; *Licencia para matar* (*Licence to Kill*, John Glen, 1989), en 36ª posición, con 35 millones de dólares recaudados; *De profesión: duro* (*Road House*, Rowdy Herrington, 1989), en 40ª posición, con 30 millones de dólares recaudados; y *Encerrado*, en 49ª posición, con 22 millones de dólares recaudados.

Año 1990. Seis películas entraron en el *top-10*.<sup>87</sup> *Tortugas ninja* (*Teenage Mutant Ninja Turtles*, Steve Barron, 1990), en quinta posición, con 135 millones de dólares recaudados; *La caza de Octubre Rojo* (*The Hunt for Red October*, John McTiernan, 1990), en sexta posición, con 122 millones de dólares recaudados; *Desafío total*, en séptima posición, con 119 millones de dólares recaudados; *La jungla 2* (*Alerta roja*) (*Die Hard 2*, Renny Harlin, 1990), en octava posición, con 118 millones de dólares; *Dick Tracy* (Warren Beatty, 1990), en novena posición, con 104 millones de dólares recaudados; y *Poli de guardería*, en décima posición, con 91 millones de dólares recaudados.

Año 1991. Dos largometrajes entraron en el *top-10*.<sup>88</sup> *Terminator 2: El juicio final*, en primera posición, con 205 millones de dólares recaudados; y *Robin Hood, príncipe de los ladrones* (*Robin Hood: Prince of the Thieves*, Kevin Reynolds, 1990), en segunda posición, con 165 millones de dólares recaudados.

---

<sup>87</sup> Otras películas relevantes entre las cincuenta más vistas del año: *Días de trueno* (*Days of Thunder*, Tony Scott, 1990), en 13ª posición, con 83 millones de dólares recaudados; *48 horas más* (*Another 48 Hrs.*, Walter Hill, 1990), en 14ª posición, con 81 millones de dólares recaudados; *Difícil de matar*, en 25ª posición, con 47 millones de dólares recaudados; *Señalado por la muerte*, en 27ª posición, con 46 millones de dólares recaudados; *RoboCop 2* (*Robocop 2*, Irvin Kershner, 1990), en 28ª posición, con 46 millones de dólares recaudados; *Rocky V*, en 32ª posición, con 41 millones de dólares recaudados; *Darkman* (Sam Raimi, 1990), en 36ª posición, con 34 millones de dólares recaudados; *Air America* (Roger Spottiswoode, 1990), en 37ª posición, con 31 millones de dólares recaudados; *Depredador 2* (*Predator 2*, Stephen Hopkins, 1990), en 38ª posición, con 31 millones de dólares recaudados; y *Navy Seals, comando especial* (*Navy Seals*, Lewis Teague, 1990), en 50ª posición, con 25 millones de dólares recaudados.

<sup>88</sup> Otras películas relevantes entre las cincuenta más vistas del año: *Las Tortugas Ninja II: El secreto de los mocos verdes* (*Teenage Mutant Ninja Turtles II*, Michael Pressman, 1991), en 13ª posición, con 79 millones de dólares recaudados; *Llamadas* (*Backdraft*, Ron Howard, 1991), en 14ª posición, con 78 millones de dólares recaudados; *El último Boy Scout* (*The Last Boy Scout*, Tony Scott, 1991), en 21ª posición, con 60 millones de dólares recaudados; *New Jack City* (Mario Van Peebles, 1991), en 26ª posición, con 48 millones de dólares recaudados; *Rocketeer* (*The Rocketeer*, Joe Johnston, 1991), en 27ª posición, con 47 millones de dólares recaudados; *Le llaman Bodhi* (*Point Break*, Kathryn Bigelow, 1991), en 29ª posición, con 43 millones de dólares recaudados; *Buscando justicia*, en 32ª posición, con 40 millones de dólares recaudados; *Doble impacto*, en 45ª posición, con 30 millones de dólares recaudados; y *Colegas a la fuerza* (*The Hard Way*, John Badham, 1991), en 49ª posición, con 26 millones de dólares recaudados.

Año 1992. Dos películas entraron en el *top-10*.<sup>89</sup> *Batman vuelve* (*Batman Returns*, Tim Burton, 1992), en tercera posición, con 163 millones de dólares recaudados; y *Arma letal 3* (*Lethal Weapon 3*, Richard Donner, 1992), en cuarta posición, con 145 millones de dólares recaudados.

Año 1993. Cuatro largometrajes entraron en el *top-10*.<sup>90</sup> *Parque jurásico* (*Jurassic Park*, Steven Spielberg, 1993), en primera posición, con 357 millones de dólares recaudados; *El fugitivo* (*The Fugitive*, Andrew Davis, 1993), en tercera posición, con 184 millones de dólares recaudados; *En la línea de fuego* (*In the Line of Fire*, Wolfgang Petersen, 1993), en séptima posición, con 102 millones de dólares recaudados; y *Máximo riesgo*, en décima posición, con 84 millones de dólares recaudados.

Año 1994. Tres películas entraron en el *top-10*.<sup>91</sup> *Mentiras arriesgadas*, en tercera posición, con 146 millones de dólares recaudados; *Peligro inminente* (*Clear and*

---

<sup>89</sup> Otras películas relevantes entre las cincuenta más vistas del año: *Alerta máxima*, en 13ª posición, con 84 millones de dólares recaudados; *Juego de patriotas* (*Patriot Games*, Phillip Noyce, 1992), en 14ª posición, con 83 millones de dólares recaudados; *El último mohicano* (*The Last of the Mohicans*, Michael Mann, 1992), en 17ª posición, con 76 millones de dólares recaudados; *Alien 3* (*Alien<sup>3</sup>*, David Fincher, 1992), en 28ª posición, con 55 millones de dólares recaudados; *Pasajero 57* (*Passenger 57*, Kevin Hooks, 1992), en 36ª posición, con 44 millones de dólares recaudados; *Soldado universal*, en 40ª posición, con 36 millones de dólares recaudados; y *¡Alto!, o mi madre dispara*, en 46ª posición, con 28 millones de dólares recaudados.

<sup>90</sup> Otras películas relevantes entre las cincuenta más vistas del año: *Sol naciente* (*Rising Sun*, Philip Kaufman, 1993), en 17ª posición, con 63 millones de dólares recaudados; *Demolition Man*, en 18ª posición, con 58 millones de dólares recaudados; *El último gran héroe*, en 26ª posición, con 50 millones de dólares recaudados; *Tortugas Ninja III* (*Teenage Mutant Ninja Turtles III*, Stuart Gillard, 1993), en 34ª posición, con 42 millones de dólares recaudados; *Dragón, la vida de Bruce Lee* (*Dragon: The Bruce Lee Story*, Rob Cohen, 1993), en 47ª posición, con 35 millones de dólares recaudados; y *Blanco humano*, en 49ª posición, con 33 millones de dólares recaudados.

<sup>91</sup> Otras películas relevantes entre las cincuenta más vistas del año: *Stargate, puerta a las estrellas* (*Stargate*, Roland Emmerich, 1994), en 17ª posición, con 72 millones de dólares recaudados; *El especialista*, en 20ª posición, con 57 millones de dólares recaudados; *El cuervo* (*The Crow*, Alex Proyas, 1994), en 24ª posición, con 51 millones de dólares recaudados; *Río salvaje* (*The River Wild*, Curtis Hanson, 1994), en 29ª posición, con 47 millones de dólares recaudados; *Policía en el tiempo*, en 31ª posición, con 45 millones de dólares recaudados; *Superdetective en Hollywood III* (*Beverly Hills Cop III*, John Landis, 1994), en 34ª posición, con 43 millones de dólares recaudados; *En tierra peligrosa*, en 37ª posición, con 39 millones de dólares recaudados; *Street Fighter, la última batalla*, en 42ª posición, con 33 millones de dólares recaudados; *La sombra* (*The Shadow*, Russell Mulcahy, 1994), en 43ª posición, con 32 millones



*Present Danger*, Phillip Noyce, 1994), en séptima posición, con 122 millones de dólares recaudados; y *Speed: Máxima potencia* (*Speed*, Jan De Bont, 1994), en octava posición, con 121 millones de dólares recaudados.

Año 1995. Tres largometrajes entraron en el *top-10*.<sup>92</sup> *Batman Forever* (Joel Schumacher, 1995), en segunda posición, con 184 millones de dólares recaudados; *GoldenEye* (Martin Campbell, 1995), en sexta posición, con 106 millones de dólares recaudados; y *Jungla de cristal III: La venganza* (*Die Hard: With a Vengeance*, John McTiernan, 1995), en décima posición, con 100 millones de dólares recaudados.

Año 1996. Cinco películas entraron en el *top-10*.<sup>93</sup> *Independence Day* (Roland Emmerich, 1996), en primera posición, con 306 millones de dólares recaudados; *Twister* (Jan De Bont, 1996), en segunda posición, con 242 millones de dólares recaudados; *Misión imposible* (*Mission: Impossible*, Brian De Palma, 1996), en tercera posición, con 181 millones de dólares recaudados; *Rescate* (*Ransom*, Ron Howard, 1996), en

---

de dólares recaudados; *Volar por los aires* (*Blown Away*, Stephen Hopkins, 1994), en 47ª posición, con 30 millones de dólares recaudados; *Shame, detective privado* (*A Low Down Dirty Shame*, Keenen Ivory Wayans, 1994), en 48ª posición, con 29 millones de dólares recaudados; y *Salto al peligro* (*Drop Zone*, John Badham, 1994), en 50ª posición, con 29 millones de dólares recaudados.

<sup>92</sup> Otras películas relevantes entre las cincuenta más vistas del año: *Marea roja* (*Crimson Tide*, Tony Scott, 1995), en 11ª posición, con 91 millones de dólares recaudados; *Waterworld* (Kevin Reynolds, 1995), en 12ª posición, con 88 millones de dólares recaudados; *Congo* (Frank Marshall, 1995), en 16ª posición, con 81 millones de dólares recaudados; *Braveheart* (Mel Gibson, 1995), en 18ª posición, con 76 millones de dólares recaudados; *Mortal Kombat* (Paul W.S. Anderson, 1995), en 22ª posición, con 70 millones de dólares recaudados; *Heat* (Michael Mann, 1995), en 25ª posición, con 67 millones de dólares recaudados; *Dos policías rebeldes* (*Bad Boys*, Michael Bay, 1995), en 27ª posición, con 66 millones de dólares recaudados; *Species* (*Especie mortal*) (*Species*, Roger Donaldson, 1995), en 30ª posición, con 60 millones de dólares recaudados; *La red* (*The Net*, Irwin Winkler, 1995), en 35ª posición, con 51 millones de dólares recaudados; *Alerta máxima 2*, en 36ª posición, con 50 millones de dólares recaudados; y *Asalto al tren del dinero* (*Money Train*, Joseph Ruben, 1995), en 50ª posición, con 35 millones de dólares recaudados.

<sup>93</sup> Otras películas relevantes entre las cincuenta más vistas del año: *Eraser*, en 14ª posición, con 101 millones de dólares recaudados; *Broken Arrow: Alarma nuclear* (*Broken Arrow*, John Woo, 1996), en 20ª posición, con 71 millones de dólares recaudados; *Decisión crítica*, en 26ª posición, con 57 millones de dólares recaudados; *Hasta el final* (*Set It Off*, F. Gary Gray, 1996), en 40ª posición, con 36 millones de dólares recaudados; *Memoria letal* (*The Long Kiss Goodnight*, Renny Harlin, 1996), en 46ª posición, con 33 millones de dólares recaudados; y *Pánico en el túnel*, en 48ª posición, con 33 millones de dólares recaudados.

quinta posición, con 136 millones de dólares recaudados; y *La roca* (*The Rock*, Michael Bay, 1996), en séptima posición, con 134 millones de dólares recaudados.

Año 1997. Cuatro largometrajes entraron en el *top-10*.<sup>94</sup> *Hombres de negro* (*Men in Black*, Barry Sonnenfeld, 1997), en segunda posición, con 251 millones de dólares recaudados; *El mundo perdido* (*Jurassic Park*) (*The Lost World: Jurassic Park*, Steven Spielberg, 1997), en tercera posición, con 229 millones de dólares recaudados; *Air Force One* (*El avión del presidente*) (*Air Force One*, Wolfgang Petersen, 1997), en quinta posición, con 173 millones de dólares recaudados; y *El mañana nunca muere* (*Tomorrow Never Dies*, Roger Spottiswoode, 1997), en décima posición, con 125 millones de dólares recaudados.

Año 1998. Cinco películas entraron en el *top-10*.<sup>95</sup> *Salvar al soldado Ryan* (*Saving Private Ryan*, Steven Spielberg, 1998), en primera posición, con 217 millones de

---

<sup>94</sup> Otras películas relevantes entre las cincuenta más vistas del año: *Cara a cara* (*Face/Off*, John Woo, 1997), en 11ª posición, con 112 millones de dólares recaudados; *Batman y Robin*, en 12ª posición, con 107 millones de dólares recaudados; *Con Air* (*Convictos en el aire*) (*Con Air*, Simon West, 1997), en 15ª posición, con 101 millones de dólares recaudados; *Conspiración* (*Conspiracy Theory*, Richard Donner, 1997), en 19ª posición, con 76 millones de dólares recaudados; *Un pueblo llamado Dante's Peak* (*Dante's Peak*, Roger Donaldson, 1997), en 22ª posición, con 67 millones de dólares recaudados; *El quinto elemento* (*The Fifth Element*, Luc Besson, 1997), en 26ª posición, con 64 millones de dólares recaudados; *El santo* (*The Saint*, Phillip Noyce, 1997), en 28ª posición, con 61 millones de dólares recaudados; *The Jackal* (*Chacal*) (*The Jackal*, Michael Caton-Jones, 1997), en 33ª posición, con 55 millones de dólares recaudados; *Spawn* (Mark A.Z. Dippé, 1997), en 34ª posición, con 55 millones de dólares recaudados; *Starship Troopers* (*Las brigadas del espacio*) (*Starship Troopers*, Paul Verhoeven, 1997), en 35ª posición, con 55 millones de dólares recaudados; *Breakdown* (Jonathan Mostow, 1997), en 37ª posición, con 50 millones de dólares recaudados; *Volcano* (Mick Jackson, 1997), en 39ª posición, con 49 millones de dólares recaudados; *Speed 2* (*Speed 2: Cruise Control*, de Jan De Bont, 1997), en 40ª posición, con 49 millones de dólares recaudados; *La teniente O'Neil* (*G.I. Jane*, Ridley Scott, 1997), en 42ª posición, con 48 millones de dólares recaudados; y *Alien resurrección* (*Alien Resurrection*, Jean-Pierre Jeunet, 1997), en 43ª posición, con 48 millones de dólares recaudados.

<sup>95</sup> Otras películas relevantes entre las cincuenta más vistas del año: *Arma letal 4* (*Lethal Weapon 4*, Richard Donner, 1998), en 11ª posición, con 130 millones de dólares recaudados; *Enemigo público* (*Enemy of the State*, Tony Scott, 1998), en 15ª posición, con 115 millones de dólares recaudados; *La máscara del Zorro* (*The Mask of Zorro*, Martin Campbell, 1998), en 19ª posición, con 94 millones de dólares recaudados; *Blade* (Stephen Norrington, 1998), en 29ª posición, con 70 millones de dólares recaudados; *Perdidos en el espacio* (*Lost in Space*, Stephen Hopkins, 1998), en 30ª posición, con 69 millones de dólares; *U.S. Marshals* (Stuart Baird, 1998), en 36ª posición, con 57 millones de dólares recaudados; *El*

dólares recaudados; *Armageddon* (Michael Bay, 1998), en segunda posición, con 202 millones de dólares recaudados; *Hora punta* (*Rush Hour*, Brett Ratner, 1998), en séptima posición, con 141 millones de dólares recaudados; *Deep Impact* (Mimi Leder, 1998), en octava posición, con 140 millones de dólares recaudados; y *Godzilla* (Roland Emmerich, 1998), en novena posición, con 136 millones de dólares recaudados.

Año 1999. Tres largometrajes entraron en el *top-10*:<sup>96</sup> *La guerra de las galaxias. Episodio I: La amenaza fantasma* (*Star Wars. Episode I: The Phantom Menace*, George Lucas, 1999), en primera posición, con 431 millones de dólares de recaudación; *Matrix*, en quinta posición, con 171 millones de dólares recaudados; y *La momia* (*The Mummy*, Stephen Sommers, 1999), en octava posición, con 155 millones de dólares recaudados.

Año 2000. Cuatro películas entraron en el *top-10*:<sup>97</sup> *Misión imposible 2* (*Mission: Impossible II*, John Woo, 2000), en tercera posición, con 215 millones de dólares

---

*hombre de las máscara de hierro* (*The Man in the Iron Mask*, Randall Wallace, 1998), en 37ª posición, con 57 millones de dólares recaudados; *Pequeños guerreros* (*Small Soldiers*, Joe Dante, 1998), en 42ª posición, con 55 millones de dólares recaudados; *Negociador* (*The Negotiator*, F. Gary Gray, 1998), en 47ª posición, con 45 millones de dólares recaudados; *Ronin* (John Frankenheimer, 1998), en 48ª posición, con 42 millones de dólares recaudados; y *Estado de sitio* (*The Siege*, Edward Zwick, 1998), en 49ª posición, con 41 millones de dólares recaudados.

<sup>96</sup> Otras películas relevantes entre las cincuenta más vistas del año: *El mundo nunca es suficiente* (*The World Is Not Enough*, Michael Apted, 1999), en 14ª posición, con 127 millones de dólares recaudados; *Wild Wild West* (Barry Sonnenfeld, 1999), en 17ª posición, con 114 millones de dólares recaudados; *Inspector Gadget* (David Kellogg, 1999), en 22ª posición, con 97 millones de dólares recaudados; *La trampa* (*Entrapment*, Jon Amiel, 1999), en 24ª posición, con 88 millones de dólares recaudados; *Payback* (Brian Helgeland, 1999), en 26ª posición, con 82 millones de dólares recaudados; *Deep Blue Sea* (Renny Harlin, 1999), en 29ª posición, con 74 millones de dólares recaudados; *De ladrón a policía* (*Blue Strick*, Les Mayfield, 1999), en 32ª posición, con 67 millones de dólares recaudados; *El fin de los días*, en 33ª posición, con 67 millones de dólares recaudados; y *Tres reyes* (*Three Kings*, David O. Russell, 1999), en 39ª posición, con 61 millones de dólares recaudados.

<sup>97</sup> Otras películas relevantes entre las cincuenta más vistas del año: *Tigre y dragón* (*Wo hu cang long*, Ang Lee, 2000), en 12ª posición, con 128 millones de dólares recaudados; *Los ángeles de Charlie* (*Charlie's Angels*, McG, 2000), en 14ª posición, con 125 millones de dólares recaudados; *El patriota* (*The Patriot*, Roland Emmerich, 2000), en 19ª posición, con 113 millones de dólares recaudados; *60 segundos* (*Gone in 60 Seconds*, Simon West, 2000), en 22ª posición, con 102 millones de dólares recaudados; *Space Cowboys* (Clint Eastwood, 2000), en 25ª posición, con 90 millones de dólares recaudados; *U-571*

recaudados; *Gladiator* (Ridley Scott, 2000), en cuarta posición, con 188 millones de dólares recaudados; *La tormenta perfecta* (*The Perfect Storm*, Wolfgang Petersen, 2000), en sexta posición, con 183 millones de dólares recaudados; y *X-Men* (Bryan Singer, 2000), en octava posición, con 157 millones de dólares recaudados.

Año 2001. Siete largometrajes entraron en el *top-10*.<sup>98</sup> *Harry Potter y la piedra filosofal* (*Harry Potter and the Sorcerer's Stone*, Chris Columbus, 2001), en primera posición, con 318 millones de dólares recaudados; *El señor de los anillos: La comunidad del anillo* (*The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*, Peter Jackson, 2001), en segunda posición, con 313 millones de dólares recaudados; *Hora punta 2* (*Rush Hour 2*, Brett Ratner, 2001), en quinta posición, con 226 millones de dólares recaudados; *El regreso de la momia* (*The Mummy Returns*, Stephen Sommers, 2001), en sexta posición, con 202 millones de dólares recaudados; *Pearl Harbor* (Michael Bay, 2001), en séptima posición, con 199 millones de dólares recaudados; *Parque jurásico III* (*Jurassic Park III*, Joe Johnson, 2001), en novena posición, con 181 millones de dólares recaudados; y *El planeta de los simios* (*Planet of the Apes*, Tim Burton, 2001), en décima posición, con 180 millones de dólares recaudados.

---

(Jonathan Mostow, 2000), en 28ª posición, con 77 millones de dólares recaudados; *El hombre sin sombra* (*Hollow Man*, Paul Verhoeven, 2000), en 31ª posición, con 73 millones de dólares recaudados; *Shaft* (John Singleton, 2000), en 33ª posición, con 70 millones de dólares recaudados; *Límite vertical* (*Vertical Limit*, Martin Campbell, 2000), en 35ª posición, con 69 millones de dólares recaudados; y *Romeo debe morir* (*Romeo Must Die*, Andrzej Bartkowiak, 2000), 48ª posición, con 56 millones de dólares recaudados.

<sup>98</sup> Otras películas relevantes entre las cincuenta más vistas del año: *A todo gas* (*The Fast and the Furious*, Rob Cohen, 2001), en 14ª posición, con 145 millones de dólares recaudados; *Lara Croft: Tomb Raider* (Simon West, 2001), en 15ª posición, con 131 millones de dólares recaudados; *Spy Kids* (Robert Rodríguez, 2001), en 17ª posición, con 113 millones de dólares recaudados; *Black Hawk derribado* (*Black Hawk Down*, Ridley Scott, 2001), en 18ª posición, con 109 millones de dólares recaudados; *Operación Swordfish* (*Swordfish*, Dominic Sena, 2001), en 35ª posición, con 70 millones de dólares recaudados; *Spy Game* (*Juego de espías*) (*Spy Game*, Tony Scott, 2001), en 38ª posición, con 62 millones de dólares recaudados; *Tras la línea enemiga* (*Behind Enemy Lines*, John Moore, 2001), en 40ª posición, con 59 millones de dólares recaudados; y *Herida abierta*, en 49ª posición, con 52 millones de dólares recaudados.

Año 2002. Cinco películas entraron en el *top-10*.<sup>99</sup> *Spiderman* (*Spider-Man*, Sam Raimi, 2002), en primera posición, con 404 millones de dólares recaudados; *El señor de los anillos: Las dos torres* (*The Lord of the Rings: The Two Towers*, Peter Jackson, 2002), en segunda posición, con 340 millones de dólares recaudados; *La guerra de las galaxias. Episodio II: El ataque de los clones* (*Star Wars. Episode II: Attack of the Clones*, George Lucas, 2002), en tercera posición, con 302 millones de dólares recaudados; *Harry Potter y la cámara secreta* (*Harry Potter and the Chamber of Secrets*, Chris Columbus, 2002), en cuarta posición, con 262 millones de dólares recaudados; y *Hombres de negro II* (*Men in Black II*, Barry Sonnenfeld, 2002), en octava posición, con 190 millones de dólares recaudados.

Año 2003. Seis largometrajes entraron en el *top-10*.<sup>100</sup> *El señor de los anillos: El retorno del rey* (*The Lord of the Rings: The Return of the King*, Peter Jackson, 2003),

---

<sup>99</sup> Otras películas relevantes entre las cincuenta más vistas del año: *Muere otro día* (*Die Another Day*, Lee Tamahori, 2002), en 12ª posición, con 161 millones de dólares recaudados; *xXx* (Rob Cohen, 2002), en 15ª posición, con 142 millones de dólares recaudados; *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002), en 17ª posición, con 132 millones de dólares recaudados; *El caso Bourne*, en 21ª posición, con 122 millones de dólares recaudados; *Pánico nuclear* (*The Sum of All Fears*, Phil Alden Robinson, 2002), en 22ª posición, con 119 millones de dólares recaudados; *El rey escorpión* (*The Scorpion King*, Chuck Russell, 2002), en 30ª posición, con 91 millones de dólares recaudados; *Spy Kids 2: La isla de los sueños perdidos* (*Spy Kids 2: The Island of Lost Dreams*, Robert Rodríguez, 2002), en 31ª posición, con 86 millones de dólares recaudados; *Blade II* (Guillermo Del Toro, 2002), en 32ª posición, con 82 millones de dólares recaudados; *Cuando éramos soldados* (*We Were Soldiers*, Randall Wallace, 2002), en 34ª posición, con 78 millones de dólares recaudados; *La máquina del tiempo* (*The Time Machine*, Simon Wells, 2002), en 46ª posición, con 57 millones de dólares recaudados; y *La venganza del Conde de Montecristo* (*The Count of Monte Cristo*, Kevin Reynolds, 2002), en 48ª posición, con 54 millones de dólares recaudados.

<sup>100</sup> Otras películas relevantes entre las cincuenta más vistas del año: *Dos policías rebeldes II* (*Bad Boys II*, Michael Bay, 2003), en 11ª posición, con 139 millones de dólares recaudados; *Hulk* (Ang Lee, 2003), en 14ª posición, con 132 millones de dólares recaudados; *A todo gas 2* (*2 Fast 2 Furious*, John Singleton, 2003), en 15ª posición, con 127 millones de dólares recaudados; *S.W.A.T. Los hombres de Harrelson* (*S.W.A.T.*, Clark Johnson, 2003), en 18ª posición, con 117 millones de dólares recaudados; *Spy Kids 3D: Game Over*, en 19ª posición, con 112 millones de dólares recaudados; *El último samurái* (*The Last Samurai*, Edward Zwick, 2003), en 20ª posición, con 111 millones de dólares recaudados; *The Italian Job* (F. Gary Gray, 2003), en 23ª posición, con 106 millones de dólares recaudados; *Daredevil* (Mark Steven Johnson, 2003), en 27ª posición, con 103 millones de dólares recaudados; *Los ángeles de Charlie: Al límite* (*Charlie's Angels: Full Throttle*, McG, 2003), en 29ª posición, con 101 millones de dólares

en primera posición, con 377 millones de dólares recaudados; *Piratas del Caribe: La maldición de la Perla Negra* (*Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl*, Gore Verbinski, 2003), en tercera posición, con 305 millones de dólares recaudados; *Matrix Reloaded* (*The Matrix Reloaded*, Andy y Lana Wachowski, 2003), en cuarta posición, con 282 millones de dólares recaudados; *X-Men 2* (*X2*, Bryan Singer, 2003), en sexta posición, con 215 millones de dólares recaudados; *Terminator 3: La rebelión de las máquinas*, en octava posición, con 150 millones de dólares recaudados; y *Matrix Revolutions* (*The Matrix Revolutions*, Andy y Lana Wachowski, 2003), en novena posición, con 139 millones de dólares recaudados.

Año 2004. Seis películas entraron en el *top-10*.<sup>101</sup> *Spiderman 2* (*Spider-Man 2*, Sam Raimi, 2004), en segunda posición, con 374 millones de dólares recaudados; *Los increíbles* (*The Incredibles*, Brad Bird, 2004), en quinta posición, con 261 millones de dólares de recaudación; *Harry Potter y el prisionero de Azkaban* (*Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*, Alfonso Cuarón, 2004), en sexta posición, con 250 millones de

---

recaudados; *Master and Commander: Al otro lado del mundo* (*Master and Commander: The Far Side of the World*, Peter Weir, 2003), en 31ª posición, con 94 millones de dólares recaudados; *Kill Bill: Volumen 1* (*Kill Bill: Volume 1*, Quentin Tarantino, 2003), en 40ª posición, con 70 millones de dólares recaudados; *Canguro Jack: Trinca y brinca* (*Kangaroo Jack*, David McNally, 2003), en 42ª posición, con 67 millones de dólares recaudados; *La liga de los hombres extraordinarios* (*The League of Extraordinary Gentlemen*, Stephen Norrington, 2003), en 44ª posición, con 66 millones de dólares recaudados; *Lara Croft Tomb Raider 2: La cuna de la vida* (*Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life*, Jan De Bont, 2003), en 45ª posición, con 66 millones de dólares recaudados; y *Los rebeldes de Shanghai* (*Shanghai Knights*, David Dobkin, 2003), en 47ª posición, con 60 millones de dólares recaudados.

<sup>101</sup> Otras películas relevantes entre las cincuenta más vistas del año: *Yo, robot* (*I, Robot*, Alex Proyas, 2004), en 12ª posición, con 145 millones de dólares recaudados; *Troya* (*Troy*, Wolfgang Petersen, 2004), en 13ª posición, con 133 millones de dólares recaudados; *Van Helsing* (Stephen Sommers, 2004), en 16ª posición, con 120 millones de dólares recaudados; *Collateral* (Michael Mann, 2004), en 23ª posición, con 101 millones de dólares recaudados; *Starsky and Hutch: La película* (*Starsky and Hutch*, Todd Phillips, 2004), en 26ª posición, con 88 millones de dólares recaudados; *Alien vs. Predator* (Paul W.S. Anderson, 2004), en 33ª posición, con 80 millones de dólares recaudados; *El fuego de la venganza* (*Man on Fire*, Tony Scott, 2004), en 34ª posición, con 78 millones de dólares recaudados; *Brigada 49* (*Ladder 49*, Jay Russell, 2004), en 38ª posición, con 75 millones de dólares recaudados; *Océanos de fuego* (*Hidalgo*, Joe Johnston, 2004), en 42ª posición, con 67 millones de dólares recaudados; *Kill Bill: Volumen 2* (*Kill Bill: Volume 2*, Quentin Tarantino, 2004), en 44ª posición, con 66 millones de dólares recaudados; y *Hellboy* (Guillermo Del Toro, 2004), en 49ª posición, con 60 millones de dólares recaudados.

dólares recaudados; *El día de mañana* (*The Day After Tomorrow*, Roland Emmerich, 2004), *El mito de Bourne* (*The Bourne Supremacy*, Paul Greengrass, 2004), en octava posición, con 176 millones de dólares recaudados; y *La búsqueda* (*National Treasure*, Jon Turteltaub, 2004), en novena posición, con 173 millones de dólares recaudados.

Año 2005. Siete largometrajes entraron en el *top-10*.<sup>102</sup> *La guerra de las galaxias. Episodio III: La venganza de los Sith* (*Star Wars: Episode III Revenge of the Sith*, George Lucas, 2005), en primera posición, con 380 millones de dólares recaudados; *Las crónicas de Narnia: El león, la bruja y el armario* (*The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and the Wardrobe*, Andrew Adamson, 2005), en segunda posición, con 292 millones de dólares recaudados; *Harry Potter y el cáliz del fuego* (*Harry Potter and the Goblet of Fire*, Mike Newell, 2005), en tercera posición, con 290 millones de dólares recaudados; *La guerra de los mundos* (*War of the Worlds*, Steven Spielberg, 2005), en cuarta posición, con 234 millones de dólares recaudados; *King Kong* (Peter Jackson, 2005), en quinta posición, con 218 millones de dólares recaudados; *Batman Begins* (Christopher Nolan, 2005), en octava posición, con 205 millones de dólares recaudados; y *Sr. y Sra. Smith* (*Mr. & Mrs. Smith*, Doug Liman, 2005), en décima posición, con 186 millones de dólares recaudados.

Año 2006. Seis películas entraron en el *top-10*.<sup>103</sup> *Piratas del Caribe: El cofre del hombre muerto* (*Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest*, Gore Verbinski,

---

<sup>102</sup> Otras películas relevantes entre las cincuenta más vistas del año: *Los cuatro fantásticos* (*Fantastic Four*, Tim Story, 2005), en 13ª posición, con 155 millones de dólares recaudados; *Un canguro superduro* (*The Pacifier*, Adam Shankman, 2005), en 17ª posición, con 113 millones de dólares recaudados; *Plan de vuelo: Desaparecida* (*Flightplan*, Robert Schwentke, 2005), en 20ª posición, con 89 millones de dólares recaudados; *Dos chalados y muchas curvas* (*The Dukes of Hazzard*, Jay Chandrasekhar, 2005), en 26ª posición, con 80 millones de dólares recaudados; *Constantine* (Francis Lawrence, 2005), en 29ª posición, con 76 millones de dólares recaudados; *Cuatro hermanos* (*Four Brothers*, John Singleton, 2005), en 31ª posición, con 74 millones de dólares recaudados; *Sin City (Ciudad del pecado)* (*Sin City*, Robert Rodriguez, Quentin Tarantino y Frank Miller, 2005), en 32ª posición, con 74 millones de dólares recaudados; *Sahara* (Breck Eisner, 2005), en 35ª posición, con 69 millones de dólares recaudados; y *Sky High, escuela de altos vuelos* (*Sky High*, Mike Mitchell, 2005), en 39ª posición, con 64 millones de dólares recaudados.

<sup>103</sup> Otras películas relevantes entre las cincuenta más vistas del año: *Misión imposible III* (*Mission: Impossible III*, J.J. Abrams, 2006), en 14ª posición, con 134 millones de dólares recaudados; *Infiltrados* (*The Departed*, Martin Scorsese, 2006), en 15ª posición, con 132 millones de dólares recaudados; *Era-*

2006), en primera posición, con 423 millones de dólares recaudados; *Noche en el museo* (*Night at the Museum*, 2006, Shawn Levy), en segunda posición, con 251 millones de dólares recaudados; *X-Men: La decisión final* (*X-Men: The Last Stand*, Brett Ratner, 2006), en cuarta posición, con 234 millones de dólares recaudados; *El código Da Vinci* (*The Da Vinci Code*, Ron Howard, 2006), en quinta posición, con 218 millones de dólares recaudados; *Superman Returns* (Bryan Singer, 2006), en sexta posición, con 200 millones de dólares recaudados; y *Casino Royale* (Martin Campbell, 2006), en novena posición, con 167 millones de dólares recaudados.

Año 2007. Ocho largometrajes entraron en el *top-10*.<sup>104</sup> *Spiderman 3* (*Spider-Man 3*, Sam Raimi, 2007), en primera posición, con 337 millones de dólares recaudados; *Transformers* (Michael Bay, 2007), en tercera posición, con 319 millones de dólares recaudados; *Piratas del Caribe: En el fin del mundo* (*Pirates of the Caribbean: At World's End*, Gore Verbinski, 2007), en cuarta posición, con 309 millones de dólares recaudados; *Harry Potter y la orden del Fénix* (*Harry Potter and the Order of the Phoenix*, David Yates, 2007), en quinta posición, con 292 millones de dólares recaudados; *Soy leyenda* (*I Am Legend*, Francis Lawrence, 2007), en sexta posición, con 256 millones de dólares recaudados; *El ultimátum de Bourne* (*The Bourne Ultimatum*, Paul Greengrass, 2007), en séptima posición, con 227 millones de dólares recaudados; *La búsqueda 2: El diario secreto* (*National Treasure: Book of Secrets*, Jon Turteltaub,

---

*gon* (Stefen Fangmeier, 2006), en 31ª posición, con 75 millones de dólares recaudados; *V de vendetta* (*V for Vendetta*, James McTeigue, 2006), en 36ª posición, con 71 millones de dólares recaudados; *Rocky Balboa*, en 38ª posición, con 70 millones de dólares recaudados; *Déjà Vu* (*Deja Vu*, Tony Scott, 2006), en 42ª posición, con 64 millones de dólares; *Corrupción en Miami* (*Miami Vice*, Michael Mann, 2006), en 43ª posición, con 63 millones de dólares recaudados; *A todo gas: Tokyo Race* (*The Fast and the Furious: Tokyo Drift*, Justin Lin, 2006), en 46ª posición, con 63 millones de dólares recaudados; *Underworld: Evolution* (Len Wiseman, 2006), en 47ª posición, con 62 millones de dólares recaudados; y *Poseidón* (*Poseidon*, Wolfgang Petersen, 2006), en 49ª posición, con 61 millones de dólares recaudados.

<sup>104</sup> Otras películas relevantes entre las cincuenta más vistas del año: *Hora punta 3* (*Rush Hour 3*, Brett Ratner, 2007), en 16ª posición, con 140 millones de dólares recaudados; *La jungla 4.0* (*Live Free or Die Hard*, Len Wiseman, 2007), en 17ª posición, con 135 millones de dólares recaudados; *Los cuatro fantásticos y Silver Surfer* (*Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer*, Tim Story, 2007), en 18ª posición, con 132 millones de dólares recaudados; *Ghost Rider, el motorista fantasma* (*Ghost Rider*, Mark Steven Johnson, 2007), en 27ª posición, con 116 millones de dólares recaudados; *Beowulf* (Robert Zemeckis, 2007), en 33ª posición, con 82 millones de dólares recaudados; y *Tortugas Ninja jóvenes mutantes* (*TMNT*, Kevin Munroe, 2007), en 46ª posición, con 54 millones de dólares recaudados.



2007), en octava posición, con 220 millones de dólares recaudados; y *300* (Zack Snyder, 2007), en décima posición, con 211 millones de dólares recaudados.

Año 2008. Cinco películas entraron en el *top-10*.<sup>105</sup> *El caballero oscuro* (*The Dark Knight*, Christopher Nolan, 2008), en primera posición, con 533 millones de dólares recaudados; *Iron Man* (Jon Favreau, 2008), en segunda posición, con 318 millones de dólares recaudados; *Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal* (*Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull*, Steven Spielberg, 2008), en tercera posición, con 317 millones de dólares recaudados; *Hancock* (Peter Berg, 2008), en cuarta posición, con 228 millones de dólares recaudados; y *Quantum of Solace* (Marc Forster, 2008), en novena posición, con 168 millones de dólares recaudados.

Año 2009. Cinco largometrajes entraron en el *top-10*.<sup>106</sup> *Avatar* (James Cameron, 2009), en primera posición, con 750 millones de dólares recaudados; *Transfor-*

---

<sup>105</sup> Otras películas relevantes entre las cincuenta más vistas del año: *Gran Torino* (Clint Eastwood, 2008), en 12ª posición, con 148 millones de dólares recaudados; *Las cónicas de Narnia: El príncipe Caspian* (*The Chronicles of Narnia: Prince Caspian*, Andrew Adamson, 2008), en 15ª posición, con 142 millones de dólares recaudados; *El increíble Hulk* (*The Incredible Hulk*, Louis Leterrier, 2008), en 17ª posición, con 135 millones de dólares recaudados; *Wanted (Se busca)* (*Wanted*, Timur Bekmambetov, 2008), 18ª posición, con 135 millones de dólares recaudados; *Superagente 86 de película* (*Get Smart*, Peter Segal, 2008), en 19ª posición, con 130 millones de dólares recaudados; *Tropic Thunder: ¡Una guerra muy perra!* (*Tropic Thunder*, Ben Stiller, 2008), en 23ª posición, con 111 millones de dólares recaudados; *La momia: La tumba del emperador Dragón* (*The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor*, Rob Cohen, 2008), en 25ª posición, con 102 millones de dólares recaudados; *Viaje al centro de la Tierra* (*Journey to the Center of the Earth*, Eric Brevig, 2008), en 26ª posición, con 102 millones de dólares recaudados; *La conspiración del pánico* (*Eagle Eye*, D.J. Caruso, 2008), en 27ª posición, con 101 millones de dólares recaudados; *10.000* (*10,000 BC*, Roland Emmerich, 2008), en 31ª posición, con 95 millones de dólares recaudados; *Superfumados* (*Pineapple Express*, David Gordon Green, 2008), en 34ª posición, con 87 millones de dólares recaudados; *Jumper* (Doug Liman, 2008), en 38ª posición, con 80 millones de dólares recaudados; *Monstruoso* (*Cloverfield*, Matt Reeves, 2008), en 39ª posición, con 80 millones de dólares recaudados; *Hellboy 2: El ejército dorado* (*Hellboy II: The Golden Army*, Guillermo Del Toro, 2008), en 42ª posición, con 76 millones de dólares recaudados; *En el punto de mira* (*Vantage Point*, Pete Travis, 2008), en 43ª posición, con 72 millones de dólares recaudados; y *Como locos... a por el oro* (*Fool's Gold*, Andy Tennant, 2008), en 45ª posición, con 70 millones de dólares recaudados.

<sup>106</sup> Otras películas relevantes entre las cincuenta más vistas del año: *Monstruos contra alienígenas* (*Monsters Vs. Aliens*, Rob Letterman y Conrad Vernon, 2009), en 11ª posición, con 198 millones de dólares recaudados; *X-Men orígenes: Lobezno* (*X-Men Origins: Wolverine*, Gavin Hood, 2009), en 13ª posición, con 180 millones de dólares recaudados; *Noche en el museo 2* (*Night at the Museum: Battle of*

mers: *La venganza de los caídos* (*Transformers: Revenge of the Fallen*, Michael Bay, 2009), en segunda posición, con 402 millones de dólares recaudados; *Harry Potter y el misterio del príncipe* (*Harry Potter and the Half-Blood Prince*, David Yates, 2009), en tercera posición, con 302 millones de dólares recaudados; *Star Trek* (J.J. Abrams, 2009), en séptima posición, con 258 millones de dólares recaudados; y *Sherlock Holmes* (Guy Ritchie, 2009), en décima posición, con 209 millones de dólares recaudados.

Año 2010. Tres películas entraron en el *top-10*:<sup>107</sup> *Iron Man 2* (Jon Favreau, 2010), en tercera posición, con 312 millones de dólares recaudados; *Harry Potter y las*

---

*the Smithsonian*, Shawn Levy, 2009), en 14ª posición, con 177 millones de dólares recaudados; *2012* (Roland Emmerich, 2009), en 15ª posición, con 166 millones de dólares recaudados; *Fast & Furious: Aún más rápido* (*Fast and Furious*, Justin Lin, 2009), en 17ª posición, con 155 millones de dólares recaudados; *G.I. Joe* (*G.I. Joe: The Rise of Cobra*, Stephen Sommers, 2009), en 18ª posición, con 150 millones de dólares recaudados; *Venganza* (*Taken*, Pierre Morel, 2009), en 20ª posición, con 145 millones de dólares recaudados; *Ángeles y demonios* (*Angels & Demons*, Ron Howard, 2009), en 22ª posición, con 133 millones de dólares recaudados; *Terminator Salvation* (McG, 2009), en 23ª posición, con 125 millones de dólares recaudados; *Malditos bastardos* (*Inglourious Basterds*, Quentin Tarantino, 2009), en 25ª posición, con 121 millones de dólares recaudados; *G-Force. Licencia para espiar* (*G-Force*, Hoyt Yeatman, 2009), en 26ª posición, con 119 millones de dólares recaudados; *Distrito 9* (*District 9*, Neill Blomkamp, 2009), en 27ª posición, con 116 millones de dólares recaudados; *Watchmen* (Zack Snyder, 2009), en 31ª posición, con 108 millones de dólares recaudados; *Enemigos públicos* (*Public Enemies*, Michael Mann, 2009), en 33ª posición, con 97 millones de dólares recaudados; *Señales del futuro* (*Knowing*, Alex Proyas, 2009), en 39ª posición, con 80 millones de dólares recaudados; *Un ciudadano ejemplar* (*Law Abiding Citizen*, F. Gary Gray, 2009), en 44ª posición, con 73 millones de dólares recaudados; y *La montaña embrujada* (*Race to Witch Mountain*, Andy Fickman, 2009), en 49ª posición, con 67 millones de dólares recaudados.

<sup>107</sup> Otras películas relevantes entre las cincuenta más vistas del año: *The Karate Kid* (Harald Zwart, 2010), en 11ª posición, con 177 millones de dólares recaudados; *TRON: Legacy* (Joseph Kosinski, 2010), en 12ª posición, con 172 millones de dólares recaudados; *Furia de titanes* (*Clash of the Titans*, Louis Leterrier, 2010), en 14ª posición, con 163 millones de dólares recaudados; *Airbender, el último guerrero* (*The Last Airbender*, M. Night Shyamalan, 2010), en 19ª posición, con 132 millones de dólares recaudados; *Los otros dos* (*The Other Guys*, Adam McKay, 2010), en 21ª posición, con 119 millones de dólares recaudados; *Salt* (Philip Noyce, 2010), en 22ª posición, con 118 millones de dólares recaudados; *Robin Hood* (Ridley Scott, 2010), en 26ª posición, con 105 millones de dólares recaudados; *Las crónicas de Narnia: La travesía del viajero del alba* (*The Chronicles of Narnia: The Voyage of the Dawn Treader*, Michael Apted, 2010), en 27ª posición, con 104 millones de dólares recaudados; *Los mercenarios*, en 28ª posición, con 103 millones de dólares recaudados; *El libro de Eli* (*The Book of Eli*, Allen Hughes y

*reliquias de la muerte: Parte I* (*Harry Potter and the Deathly Hallows: Part I*, David Yates, 2010), en quinta posición, con 296 millones de dólares recaudados; y *Origen* (*Inception*, Christopher Nolan, 2010), en sexta posición, con 293 millones de dólares recaudados.

Año 2011. Siete largometrajes entraron en el *top-10*.<sup>108</sup> *Harry Potter y las reliquias de la muerte: Parte II* (*Harry Potter and the Deathly Hallows: Part II*, David Yates, 2011), en primera posición, con 381 millones de dólares recaudados; *Transformers: El lado oscuro de la Luna* (*Transformers: Dark of the Moon*, Michael Bay, 2011), en segunda posición, con 352 millones de dólares recaudados; *Piratas del Caribe: En mareas misteriosas* (*Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides*, Rob Marshall, 2011),

---

Albert Hughes, 2010), en 34ª posición, con 95 millones de dólares recaudados; *The Town* (*Ciudad de ladrones*) (*The Town*, Ben Affleck, 2010), en 36ª posición, con 92 millones de dólares recaudados; *Prince of Persia: Las arenas del tiempo* (*Prince of Persia: The Sands of Time*, Mike Newell, 2010), en 37ª posición, con 91 millones de dólares recaudados; *Red* (Robert Schwentke, 2010), en 38ª posición, con 90 millones de dólares recaudados; *Imparable* (*Unstoppable*, Tony Scott, 2010), en 41ª posición, con 82 millones de dólares recaudados; *El equipo A* (*The A-Team*, Joe Carnahan, 2010), en 44ª posición, con 77 millones de dólares recaudados; *Noche y día* (*Knight & Day*, James Mangold, 2010), en 45ª posición, con 76 millones de dólares recaudados; *The Tourist* (Florian Henckel von Donnersmarck, 2010), en 47ª posición, con 68 millones de dólares recaudados; *Exposados* (*The Bounty Hunter*, Andy Tennant, 2010), en 48ª posición, con 67 millones de dólares recaudados; y *El aprendiz de brujo* (*The Sorcerer's Apprentice*, Jon Turteltaub, 2010), en 50ª posición, con 63 millones de dólares recaudados.

<sup>108</sup> Otras películas relevantes entre las cincuenta más vistas del año: *El origen del planeta de los simios* (*Rise of the Planet of the Apes*, Rupert Wyatt, 2011), en 11ª posición, con 177 millones de dólares recaudados; *Capitán América: El primer vengador* (*Captain America: The First Avenger*, Joe Johnston, 2011), en 12ª posición, con 177 millones de dólares recaudados; *Kung Fu Panda 2* (Jennifer Yuh, 2011), en 15ª posición, con 165 millones de dólares recaudados; *X-Men: Primera generación* (*X-Men: First Class*, Matthew Vaughn, 2011), en 17ª posición, con 146 millones de dólares recaudados; *Linterna verde* (*Green Lantern*, Martin Campbell, 2011), en 24ª posición, con 117 millones de dólares recaudados; *Cowboys & Aliens* (Jon Favreau, 2011), en 30ª posición, con 100 millones de dólares recaudados; *The Green Hornet* (*El avispon verde*) (*The Green Hornet*, Michel Gondry, 2011), en 32ª posición, con 99 millones de dólares recaudados; *Acero puro* (*Real Steel*, Shawn Levy, 2011), en 35ª posición, con 85 millones de dólares recaudados; *Invasión a la Tierra* (*Battle: Los Angeles*, Jonathan Liebesman, 2011), en 37ª posición, con 84 millones de dólares recaudados; *Immortals* (Tarsem Singh, 2011), en 38ª posición, con 84 millones de dólares recaudados; *Sin límites* (*Limitless*, Neil Burger, 2011), en 42ª posición, con 79 millones de dólares recaudados; y *La aventuras de Tintín: El secreto del unicornio* (*The Adventures of Tintin*, Steven Spielberg, 2011), en 44ª posición, con 78 millones de dólares recaudados.

en quinta posición, con 241 millones de dólares recaudados; *A todo gas 5* (*Fast Five*, Justin Lin, 2011), en sexta posición, con 210 millones de dólares recaudados; *Misión imposible: Protocolo Fantasma* (*Mission: Impossible: Ghost Protocol*, Brad Bird, 2011), en séptima posición, con 209 millones de dólares recaudados; *Sherlock Holmes: Juego de sombras* (*Sherlock Holmes: A Game of Shadows*, Guy Ritchie, 2011), en novena posición, con 187 millones de dólares recaudados; y *Thor* (Kenneth Branagh, 2011), en décima posición, con 181 millones de dólares recaudados.

Año 2012. Seis películas entraron en el *top-10*:<sup>109</sup> *Los vengadores* (*The Avengers*, Joss Whedon, 2012), en primera posición, con 623 millones de dólares recaudados; *El caballero oscuro: La leyenda renace* (*The Dark Knight Rises*, Christopher Nolan, 2012), en segunda posición, con 448 millones de dólares recaudados; *Los juegos del hambre* (*The Hunger Games*, Gary Ross, 2012), en tercera posición, con 408 millones de dólares recaudados; *Skyfall* (Sam Mendes, 2012), en cuarta posición, con 304 millones de dólares recaudados; *El hobbit: Un viaje inesperado* (*The Hobbit: An Unexpected Journey*, Peter Jackson, 2012), en quinta posición, con 303 millones de dólares recaudados; y *The Amazing Spider-Man* (Marc Webb, 2012), en séptima posición, con 262 millones de dólares recaudados.

---

<sup>109</sup> Otras películas relevantes entre las cincuenta más vistas del año: *Men in Black 3* (Barry Sonnenfeld, 2012), en 14ª posición, con 179 millones de dólares recaudados; *Venganza 2: Conexión Estambul* (*Taken 2*, Olivier Megaton, 2012), en 20ª posición, con 140 millones de dólares recaudados; *Infiltrados en clase* (*21 Jump Street*, Phil Lord y Christopher Miller, 2012), en 21ª posición, con 138 millones de dólares recaudados; *El invitado* (*Safe House*, Daniel Espinosa, 2012), en 25ª posición, con 126 millones de dólares recaudados; *El legado de Bourne* (*The Bourne Legacy*, Tony Gilroy, 2012), en 29ª posición, con 113 millones de dólares recaudados; *Viaje al centro de la Tierra 2: La isla misteriosa* (*Journey 2: The Mysterious Island*, Brad Peyton, 2012), en 30ª posición, con 104 millones de dólares recaudados; *Los mercenarios 2*, en 36ª posición, con 85 millones de dólares recaudados; *Jack Reacher* (Christopher McQuarrie, 2012), en 38ª posición, con 80 millones de dólares recaudados; *John Carter* (Andrew Stanton, 2012), en 41ª posición, con 73 millones de dólares recaudados; *Acto de valor* (*Act of Valor*, Mike McCoy y Scott Waugh, 2012), en 42ª posición, con 70 millones de dólares recaudados; *Contrabando* (Baltasar Kormákur, 2012), en 44ª posición, con 67 millones de dólares recaudados; *Looper* (Rian Johnson, 2012), en 45ª posición, con 66 millones de dólares recaudados; *Battleship* (Peter Berg, 2012), en 47ª posición, con 65 millones de dólares recaudados; y *Chronicle* (Josh Trank, 2012), en 50ª posición, con 65 millones de dólares recaudados.

Año 2013. Cinco largometrajes entraron en el *top-10*.<sup>110</sup> *Los juegos del hambre: En llamas* (*The Hunger Games: Catching Fire*, Francis Lawrence, 2013), en primera posición, con 425 millones de dólares recaudados; *Iron Man 3* (Shane Black, 2013), en segunda posición, con 409 millones de dólares recaudados; *El hombre de acero* (*Man of Steel*, Zack Snyder, 2013); *El hobbit: La desolación de Smaug* (*The Hobbit: The Desolation of Smaug*, Peter Jackson, 2013), en octava posición, con 258 millones de dólares recaudados; y *A todo gas 6* (*Fast & Furious 6*, Justin Lin, 2013), en novena posición, con 239 millones de dólares recaudados.

Año 2014. Ocho películas entraron en el *top-10*.<sup>111</sup> *El francotirador* (*American Sniper*, Clint Eastwood, 2014), en primera posición, con 350 millones de dólares re-

---

<sup>110</sup> Otras películas relevantes entre las cincuenta más vistas del año: *Star Trek: En la oscuridad* (*Star Trek Into Darkness*, J.J. Abrams, 2013), en 11ª posición, con 229 millones de dólares recaudados; *Thor: El mundo oscuro* (*Thor: The Dark World*, Alan Taylor, 2013), en 12ª posición, con 206 millones de dólares recaudados; *Guerra mundial Z* (*World War Z*, Marc Forster, 2013), en 13ª posición, con 125 millones de dólares recaudados; *Lobezno inmortal* (*The Wolverine*, James Mangold, 2013), en 22ª posición, con 133 millones de dólares recaudados; *El único superviviente* (*Lone Survivor*, Peter Berg, 2013), en 24ª posición, con 125 millones de dólares recaudados; *G.I. Joe: La venganza* (*G.I. Joe: Retaliation*, Jon M. Chu, 2013), en 25ª posición, con 123 millones de dólares recaudados; *Pacific Rim* (Guillermo Del Toro, 2013), en 34ª posición, con 102 millones de dólares recaudados; *Objetivo: La Casa Blanca* (*Olympus Has Fallen*, Antoine Fuqua, 2013), en 36ª posición, con 99 millones de dólares recaudados; *Elysium* (Neill Blomkamp, 2013), en 38ª posición, con 93 millones de dólares recaudados; *El llanero solitario* (*The Lone Ranger*, Gore Verbinski, 2013), en 40ª posición, con 89 millones de dólares recaudados; *Oblivion* (Joseph Kosinski, 2013), en 41ª posición, con 89 millones de dólares recaudados; *2 Guns* (Baltasar Kormákur, 2013), en 45ª posición, con 76 millones de dólares recaudados; y *Asalto al poder* (*White House Down*, Roland Emmerich, 2013), en 46ª posición, con 73 millones de dólares recaudados.

<sup>111</sup> Otras películas relevantes entre las cincuenta más vistas del año: *El amanecer del planeta de los simios* (*Dawn of the Planet of the Apes*, Matt Reeves, 2014), en 11ª posición, con 209 millones de dólares recaudados; *The Amazing Spider-Man 2: El poder de Electro* (*The Amazing Spider-Man 2*, Marc Webb, 2014), en 12ª posición, con 203 millones de dólares recaudados; *Godzilla* (Gareth Edwards, 2014), en 13ª posición, con 201 millones de dólares recaudados; *Infiltrados en la universidad* (*22 Jump Street*, Phil Lord y Christopher Miller, 2014), en 14ª posición, con 192 millones de dólares recaudados; *Ninja Turtles* (*Teenage Mutant Ninja Turtles*, Jonathan Liebesman, 2014), en 15ª posición, con 191 millones de dólares recaudados; *Divergente* (*Divergent*, Neil Burger, 2014), en 19ª posición, con 151 millones de dólares recaudados; *Lucy* (Luc Besson, 2014), en 24ª posición, con 127 millones de dólares recaudados; *Noche en el museo: El secreto del faraón* (*Night at the Museum: Secret of the Tomb*, Shawn Levy, 2014), en 27ª posición, con 114 millones de dólares recaudados; *300: El origen de un imperio* (*300: Rise of An*

caudados; *Los juegos del hambre: Sinsajo. Parte I* (*The Hunger Games: Mockingjay. Part I*, Francis Lawrence, 2014), en segunda posición, con 337 millones de dólares recaudados; *Guardianes de la galaxia* (*Guardians of the Galaxy*, James Gunn, 2014), en tercera posición, con 333 millones de dólares recaudados; *Capitán América: El soldado de invierno* (*Captain America: The Winter Soldier*, Anthony Russo y Joe Russo, 2014), en cuarta posición, con 260 millones de dólares recaudados; *El hobbit: La batalla de los cinco ejércitos* (*The Hobbit: The Battle of the Five Armies*, Peter Jackson, 2014), en sexta posición, con 255 millones de dólares recaudados; *Transformers: La era de la extinción* (*Transformers: Age of Extinction*, Michael Bay, 2014), en séptima posición, con 245 millones de dólares recaudados; *X-Men: Días del futuro pasado* (*X-Men: Days of Future Past*, Bryan Singer, 2014), en novena posición, con 234 millones de dólares recaudados; y *Big Hero 6* (Don Hall y Chris Williams, 2014), en décima posición, con 223 millones de dólares recaudados.

### 1. 2. 6. Algunas consideraciones sobre la selección

#### Fronteras genéricas difusas

Merece la pena detenerse y reconsiderar brevemente las fronteras narrativas y estilísticas —y terminológicas, a fin de cuentas— del «cine de acción». Como Barna William Donovan (2010: 39-40) señala:

Conducting a textual analysis of the action/adventure genre must begin with the slippery task of defining what exactly «action» is. A comedy can be easily defined, that genre does not pose a difficult semantic challenge. The romantic melodrama is not much of a challenge either. Many dramatic genres, however, especially since many can accommodate violence quite easily, may overlap into the «action» category. For example, films dealing with crime and investigation most often fall into the categories of «suspense», «mystery», «crime thriller», or «police drama». However, when certain cop films are

---

*Empire*, Noam Murro, 2014), en 29ª posición, con 107 millones de dólares recaudados; *El corredor del laberinto* (*The Maze Runner*, Wes Ball, 2014), en 30ª posición, con 102 millones de dólares recaudados; *The Equalizer* (Antoine Fuqua, 2014), en 31ª posición, con 102 millones de dólares recaudados; *Al filo del mañana* (*Edge of Tomorrow*, Doug Liman, 2014), en 33ª posición, con 100 millones de dólares recaudados; *Non-Stop* (*Sin escalas*) (*Non-Stop*, Jaume Collet-Serra, 2014), en 34ª posición, con 92 millones de dólares recaudados; *Corazones de acero* (*Fury*, David Ayer, 2014), en 39ª posición, con 86 millones de dólares recaudados; y *Hércules* (*Hercules*, Brett Ratner, 2014), en 46ª posición, con 73 millones de dólares recaudados.

made in a certain way, they must be categorized in the «action» genre. Similarly, most films dealing with soldiers and war are «war» films, or films dealing with robots, aliens, and other planets—«science fiction». In this sense, the «action» film often colonizes a lot of other genres, borrowing archetypes and transforming them into an entirely new breed of entertainment.<sup>112</sup>

A lo largo de las últimas páginas he considerado numerosas películas como de acción aun a sabiendas de lo discutible que podría llegar a ser argumentarlo así. Igualmente, he dejado de anotar muchas otras por la razón opuesta. Existen razones por las que he considerado películas como *Gran Torino*, *Plan de vuelo: desaparecida*, *Kill Bill: Volumen 2*, *Kung Fu Panda 2* o *Granujas a todo ritmo* de acción, y no otras como *Crepúsculo* (*Twilight*, Catherine Hardwicke, 2008), *La brújula dorada* (*The Golden Compass*, Chris Weitz, 2007), *Gangs of New York* (Martin Scorsese, 2002), *El gato con botas* (*Puss in Boots*, Chris Miller, 2011) o *Rango* (Gore Verbinski, 2011). Y, a pesar de ello, sería perfectamente posible encontrar razonamientos que argumentasen lo contrario.

Para esclarecer la situación y delimitar lo máximo posible el objeto de estudio, conviene comenzar citando algunas de las definiciones más estándares que los autores y especialistas manejan sobre el término. En base a estas definiciones, a las clasificaciones de sitios de referencia en cine y a mi propio criterio personal —basado en el visio-nado de las películas—, he seleccionado como «de acción» las películas que aparecen citadas en el anterior epígrafe y he dejado fuera todas aquellas que no.

---

<sup>112</sup> «A la hora de llevar a cabo un análisis textual del género de acción/aventura, debe comenzarse con la escurridiza tarea de definir qué es exactamente la “acción”. Una comedia se puede definir con facilidad; es un género que no representa un desafío semántico especialmente complicado. Lo mismo puede decirse del melodrama romántico. Multitud de géneros dramáticos, sin embargo, al ser capaces de acomodar con facilidad la violencia o elementos violentos en su seno, pueden solaparse fácilmente con la categoría de la “acción”. Así, por ejemplo, aquellos filmes que tratan con elementos de crimen e investigación a menudo caen dentro de las categorías de “suspense”, “misterio”, “*thriller*”, o “drama policíaco”. No obstante, cuando determinados filmes policíacos son realizados de una manera muy específica pueden —y deben— ser categorizados como de “acción”. Del mismo modo, gran parte de los filmes en los que pueden encontrarse soldados o representaciones de guerra son considerados “bélicos”; o aquellos que tratan con robots, alienígenas u otros planetas lo son de “ciencia ficción”. En ese sentido, la película “de acción” tiende a colonizar diferentes géneros, tomando prestados arquetipos y transformándolos en el proceso en un nuevo concepto de entretenimiento».

## Definiciones bibliográficas

Una primera definición destacada es la que James Kendrick (2009: 84) ofrece en relación al cine de acción y a la acción pura —retomaré a este autor y su obra en posteriores ocasiones—:

Pure action films differ from their action-adventure predecessors in the manner in which the action is situated within the films narrative context. Specially, the action itself, rather than being one element among many, became dominant; action became the organizing principle of everything in the film, from the plot, to the dialogue, to the casting. Story lines became thinner and often incoherent at times in order to make room for spectacular set pieces, dialogue was reduced to either conveying necessary plot information or throwing out witty quips, and actor who were more renowned for their physicality than their acting prowess (for example, Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone, Chuck Norris, Dolph Lundgren, Steven Seagal and Jean-Claude Van Damme) became highly paid international superstars.<sup>113</sup>

La definición de Kendrick destaca por tres aspectos. En primer lugar, introduce un matiz de gradación, bajo mi punto de vista, esencial en relación al análisis del cine de acción. La presencia de la acción puede ser medida en una escala: no existe la «no presencia», solo gradaciones —de «presencia»—. En ese sentido, Kendrick establece una equivalencia entre lo que se ha venido en denominar cine de acción y aquellas películas que él mismo denomina de «acción pura», es decir, aquellos filmes, de entre todos los que poseen elementos de acción, en los que la presencia de los componentes de acción es especialmente significativa. Una segunda distinción, clave, tiene que ver con la jerarquía de los componentes estilísticos/narrativos de estas obras: la acción es el centro de gravedad sobre el que orbitan el resto de elementos. Por último, Kendrick sitúa la pre-

---

<sup>113</sup> «Las películas de acción pura difieren de sus predecesoras de acción/aventuras en la forma en que la acción se encuentra ubicada dentro del contexto narrativo del filme. La acción en sí misma, más que un elemento adicional entre los demás, se manifiesta como el elemento dominante, el principio organizador de todo lo demás: desde la trama, al diálogo o al casting. Las líneas narrativas son más endebles —llegando a la incoherencia— con el fin de dejar espacio a la espectacular representación de la acción; el diálogo es reducido a la mínima expresión, ofreciendo únicamente información necesaria para la trama o pequeños chistes/chascarrillos ingeniosos; y sus actores, que por entonces eran famosos y renombrados por sus físicos más que por sus capacidades para la interpretación —léase, Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone, Chuck Norris, Dolph Lundgren, Steven Seagal y Jean-Claude Van Damme—, llegaron a convertirse en las estrellas mejor pagadas a nivel internacional».



sencia de determinados actores —aquellos con un físico portentoso— como parte seminal e inseparable de este tipo de cine.<sup>114</sup>

Kendrick (2009: 83) continúa:

Action is a fundamental part of the movies; it is inherent in the name itself. Because of this, for a long time «action movies» were not thought of by either producers or audiences as a separate genre, because their primary defining characteristic—action—was dispersed in varying degrees in almost every genre. In other words, action couldn't be said to be unique to the action movie in the way the iconic elements of the western are associated primarily with that genre. In its broadest sense, then, up until the 1980s, action as genre was largely conceived of as a vague umbrella under which a number of other more specifically recognizable genres could be grouped.<sup>115</sup>

Al tomar como referencia la película *Se busca vivo o muerto* (*Wanted: Dead or Alive*, Gary Sherman, 1987), Eric Lichtenfeld (2007: 1) enumera, de manera genérica, las principales características del cine de acción o, más bien, del ciclo de acción de Hollywood de los años ochenta y noventa:

*Wanted Dead or Alive* is nearly a catalogue of the action genre's raw materials, including a loner hero; his battles for justice, if not the law; his slain best friend (also combatant); a murdered love interest; vengeance; a past he is trying to live down; a burden he must live *with*, the burden of being «the

---

<sup>114</sup> Técnicamente, el físico portentoso —ya— no es esencial. Tal y como películas como *Matrix* y sus sucesoras pusieron de manifiesto, las proezas más allá de lo humanamente posible, de lo físicamente plausible, no son ya patrimonio exclusivo de los cuerpos hipertrofiados y/o especializados en algún tipo de arte marcial exótica. De hecho, *Matrix*, en su superación total de los rasgos más elementales de las «corrientes musculosa» y «acrobática», plantea la posibilidad de que cualquier persona —Neo en el ejemplo— pueda ser capaz de dominar a la perfección un arte marcial que, por norma, requeriría años de estudio y práctica, en tan solo unos segundos: una descarga de información al cerebro es suficiente.

<sup>115</sup> «La acción es una parte fundamental de las películas; es, de hecho, una característica inherente a su propio nombre. Debido a esto, durante mucho tiempo las películas de acción no fueron vistas ni por los productores ni por el público como un género en sí mismo, ya que su principal característica, aquella que lo definía —la acción—, se encontraba dispersa, en mayor o menor medida, prácticamente en cualquier género cinematográfico. Dicho de otro modo, la acción no puede ser vista como una característica solamente propia del cine de acción en el sentido que, por ejemplo, los elementos icónicos del *western* sí forman una parte primaria e importante del género. En su más amplio sentido, hasta los años ochenta, el cine de acción fue concebido como una especie de paraguas bajo el que un grupo determinado de géneros podían ser cobijados».

best»; a governmental bureaucracy willing to betray and sacrifice him; industrial settings; brutal beatings; visually exotic killings; an array of impressive weapons; explosions; one-liners; chases and crashes; and a depraved enemy.<sup>116</sup>

Jennifer B. Bean (2004: 17) ahonda en cuestiones de índole similar, si bien, a diferencia de Lichtenfeld, destaca los aspectos estilísticos sobre los narrativos:

The most notable characteristic of the action cinema is its dynamic tempo: rapid editing at once articulates and accelerates the breath-taking pace of the stunting human body. It is also true that the body takes primary over voice in the genre, that the action film «speaks» through visual spectacle, that spectacle, in fact, takes precedence over narrative meaning.<sup>117</sup>

Por su parte, William Barna Donovan (2010: 43) hace especial hincapié en el componente violento de este tipo de cine:

The action film is one that emphasizes and foreground spectacle, mainly violent spectacle, and subverts everything else in the narrative, including, as Schickel assesses, its own plausibility. As a matter of fact, «a complete understanding of dialogue or plot is not necessary; instead, the main pleasure of the text revolves around spectacular fights, gun play, torture, and battles», writes Marchetti, tracing the genre's easy movement from culture to culture. The main archetype of the action film, then, is violence itself, and its rendering in the most creative, original, funny, or colorful ways possible is the genre's major ambition.<sup>118</sup>

---

<sup>116</sup> «*Se busca vivo o muerto* es prácticamente un catálogo de la materia prima de la que se alimenta el cine de acción: un héroe solitario; sus luchas por la justicia y el cumplimiento de la ley; su mejor amigo —también combatiente—, caído en desgracia; su pareja, asesinada; venganza; un pasado que el protagonista trata de dejar atrás; una carga con la que *tiene* que vivir, la carga de ser “el mejor”; una burocracia gubernamental dispuesta a traicionarle y sacrificarle; ambientes industriales; combates brutales; muertes visualmente exóticas; un impresionante arsenal de armas; explosiones; frases de una sola línea; persecuciones y accidentes; y un enemigo depravado».

<sup>117</sup> «La característica más notable del cine de acción es su dinámico *tempo* narrativo: un montaje rápido que a la vez articula y acelera el vertiginoso y acrobático ritmo del cuerpo humano. Es también cierto que el cuerpo posee primacía sobre la voz en el género, que la película de acción “habla” a través del espectáculo visual, y que el espectáculo, de hecho, tiene prioridad sobre la narratividad».

<sup>118</sup> «La película de acción enfatiza el espectáculo —en especial, el espectáculo violento— mediante la subversión de todo lo demás en la narrativa, incluyendo, como Schickel señala, su propia plausibilidad. De hecho, “no es necesaria una comprensión completa del diálogo o de la trama; en su lugar, el placer prin-

Geoff King (2000: 98-99) destaca una característica que tiene que ver con el lugar del receptor, el espectador, y las emociones que a este le producen determinados elementos —fundamentalmente estilísticos— de los que el cine de acción se vale para construir su paradigmática esencia. Al tomar como referencia un pasaje de *Knowing Audiences: Judge Dredd, Its Friends, Fans, and Foes*, obra de Martin Barker y Kate Brooks, King apunta:

One of the central pleasures of action films identified by their respondents was what Barker and Brooks described as «the joy of being *done to* by a film»: «One whole way of talking about films describes a wish to be physically affected by them: typical (wanted) experiences are “being knocked out of my seat”, “making me jump”, “hitting me between the eyes”. This is driven by a demand for “pace”. A bad film is a “slow” film, that “sends you to sleep”. A good film of this kind doesn’t just keep you awake, it *shocks* you awake repeatedly». [...] These viewers are not seeking to be awoken to some new understanding of the world, as Eisenstein might have hoped, but to be stimulated physically for its own sensuous pleasures. They want, as Barker and Brooks put it, «to *participate* in the film», to be directly acted upon by the film, an effect defined more than anything in terms of the pace at which the action proceeds.<sup>119</sup>

En esta misma línea se mueve Scott Bukatman (2003: 3) cuando acuña el término «kaleidoscopic perception»:

---

cial del texto reside en peleas espectaculares, tiroteos, torturas y batallas”, escribe Marchetti, haciendo hincapié en lo fácil que el género *viaja* de cultura a cultura. El arquetipo principal de la película de acción es, por tanto, la violencia *per se*, y su mayor ambición es su manifestación en las formas más creativas, originales, divertidas o coloridas posibles».

<sup>119</sup> «Uno de los placeres centrales de la película de acción, identificado por los entrevistados, fue lo que Barker y Brooks describieron como “la alegría de *quedar agotado* por ella”: “Una forma de hablar sobre estos filmes encierra el deseo de verse físicamente afectado por ellos: las típicas —y a la vez buscadas— experiencias son: ‘ser dejado fuera de combate en mi asiento’, ‘hacerme vibrar’, o ‘golpearme directamente entre los ojos’. Todo ello dirigido por una constante demanda de ‘ritmo’. Así, una mala película es una película ‘lenta’ que te ‘envía directo a dormir’. Por su lado, una buena película no solamente te mantiene despierto, sino que te impacta en repetidas ocasiones mientras estás despierto”. [...] Estos espectadores no buscan descubrir nuevas realidades de significación trascendental, como Eisenstein podría haber deseado, sino, simplemente, ser estimulados físicamente por placeres sensoriales. Quieren, tal y como Barker y Brooks señalan, “*participar* en el filme”, ser movidos directamente por él, un efecto definido principalmente a través del ritmo al cual la acción se desarrolla».

Small wonder, then, that popular recreations have historically put the body back in the picture. Simulated railway travel, for example, emphasized the rocking motion and smoke as much as the panoramic views. Panoramic perception was accompanied by what I have called kaleidoscopic perception, which was more frenetic and corporeal. Kaleidoscopic perception—which operated through a combination of delirium, kinesis, and immersion—distilled the «experimental milieu» of urban modernity. The spectator was no longer at a safe remove but was plunged into a jagged discontinuum of views. If the lateral glide characterized the panoramic, the kaleidoscopic was the headlong rush, the rapid montage, and the bodily address.<sup>120</sup>

Otros autores enfatizan la presencia de los héroes como sujetos narrativos/estilísticos de estas persecuciones, peleas y explosiones. Son los vehículos de las escenas de acción y, por ende, de la acción. Como Jessica Andrade (2003: 7) apunta, la acción/aventuras engloba toda forma audiovisual que incluya «spectacular physical action, fights, chases, and a particular focus on the body and actions of the hero. In this vein, the action hero, female or male, is the central character [...] of the action/adventure genre and is largely involved in the fight or action scenes».<sup>121</sup>

Como puede observarse, el cine de acción —ya sin entrecomillado— ha sido definido, analizado y estudiado desde diversas perspectivas —en ocasiones contrapuestas—. Según el propósito perseguido, algunos enfoques resultarán más adecuados que otros. Sin embargo, si de definiciones genéricas se trata, y dado que la acción, por sus difusas fronteras, es uno de los elementos más escurridizos de cuantos pueden encontrarse en este tipo de estudios, considero fundamental no perder de vista ninguna de las definiciones recientemente expuestas, ya que, a fin de cuentas, no ofrecen sino una realidad

---

<sup>120</sup> «No sorprende, de hecho, que las recreaciones populares hayan situado históricamente el cuerpo *dentro* de la película. El viaje simulado en tren, por ejemplo, enfatiza el movimiento de balanceo y el humo, así como las vistas panorámicas. La percepción panorámica vino acompañada por lo que he denominado *percepción caleidoscópica*, que era más frenética que corpórea. La percepción caleidoscópica —que operaba a través de una combinación de delirio, *kinesis* e inmersión— destilaba el “entorno experimental” de la modernidad urbana. El espectador dejó de estar en un lugar a salvo para verse inmerso de lleno en un escarpado discontinuo de vistas. Si la visión lateral caracteriza lo panorámico, la caleidoscópica caracteriza la huida hacia delante, el montaje rápido y el llamamiento a lo corporal».

<sup>121</sup> «Acción física espectacular, peleas, persecuciones y un particular foco en el cuerpo y en las acciones del héroe. En este sentido, el héroe de acción, sea masculino o femenino, es el personaje central de género de acción/aventuras, viéndose frecuentemente envuelto en luchas o escenas de acción».

lo más multifacética posible de un fenómeno cuya comprensión total dista mucho, todavía hoy en día, de haber sido alcanzada.

Eliminar el peso de la violencia en estas producciones, o el sentido cinético que sus escenas de acción —probablemente el núcleo duro del cine de acción— transmiten, o la sudoración o palpitación extra que determinados momentos audiovisuales provocan en el espectador, sería cercenar sobremanera —y artificialmente— el objeto de estudio. Se puede reducir el cine de acción a su guion; sin embargo, en un plano meramente narrativo, este cine queda huérfano de muchas otras cualidades. En ese sentido, la desnaturalización de los filmes de acción respecto al resto de obras que no lo son es superior.

Por lo tanto, aun a riesgo de introducir una complejidad mayor de la requerida, a la hora de referirme al cine de acción consideraré esta esencia multidimensional como la propia y natural de este tipo de películas. Narrativa, estilística, violencia, respuesta sensorial, etc. Solo a través de la consideración de todos estos elementos, de cada una de las caras del complejo poliedro de *mil caras*, el cine de acción puede ser entendido y analizado adecuadamente.

### Definiciones procedentes de sitios de referencia

En la introducción de su manual sobre el cine de acción, Lisa Purse (2011: 1) comienza así:

I'm in the queue for *Predators* (2010), but I have the choice to see several other action movies, including action thriller *Inception* (2010), action fantasy *Prince of Persia: The Sands of Time* (2010), the vampire themed action romance *The Twilight Saga: Eclipse* (2010) based on the best-selling Stephenie Meyer *Twilight* books, or the action romantic comedy *Killers* (2010). The summer season has already taken in *Iron Man 2* (2010), *Robin Hood* (2010) and *Clash of the Titans* (2010), with nostalgic fare like *The A-Team* (2010) and *The Expendables* (2010), action fantasy *The Last Airbender* (2010), female action film *Salt* (2010) and comic action thriller *Knight and Day* (2010) still to arrive on multiplex screens before the season's end.<sup>122</sup>

---

<sup>122</sup> «Me encuentro en la cola del cine para ver *Predators*, pero tengo a mi disposición muchas otras películas de acción, tales como el *thriller* de acción *Origen*, la película de acción fantástica *Prince of Persia: Las arenas del tiempo*, la película romántica de acción con temática de vampiros *La saga Crepúsculo: Eclipse*, basada en los *best-sellers* de Stephenie Meyer, o la comedia romántica de acción *Killers*. En lo

Estrictamente, si es que acaso esta restricción existe o alguna vez ha existido, ninguna de las películas mencionadas por Purse pueden ser consideradas como de «acción pura»; es decir, películas que únicamente puedan ser definidas por su presencia —y tratamiento— de acción y nada más. Al contrario: cada una de ellas va acompañada por un doble vocablo que complementa al primero de ellos: *thriller*, fantasía, romance, femenino, etc. De hecho, de las otras películas que Purse no añade un segundo vocablo, perfectamente podría ser añadido uno —o más— en cada caso: *Iron Man 2* —acción, ciencia ficción—, *Robin Hood* —acción, aventuras—, *Furia de titanes* —acción, aventuras, fantasía— o *El equipo A* —acción, aventuras, comedia—.

En este sentido, resulta pertinente destacar las clasificación genéricas que webs cinematográficas de referencia emplean a la hora de situar cada película dentro del complejo entramado genérico de Hollywood. Box Office Mojo emplea la doble clasificación ofrecida por Purse. Si existe alguna obra que no puede adscribirse completa y exclusivamente a un género, se añade un segundo vocablo para acotar con mayor precisión el universo genérico del filme en cuestión. Así, para cada una de las películas citadas por Purse, la clasificación de Box Office Mojo es la que sigue: *Predators* —ciencia ficción, terror—, *Origen* —ciencia ficción, acción—, *Prince of Persia: Las arenas del tiempo* —aventuras—, *La saga Crespúsculo: Eclipse* —romance—, *Killers* —acción, comedia—, *Iron Man 2* —acción, aventuras—, *Robin Hood* —aventuras históricas—, *Furia de titanes* —fantasía—, *El equipo A* —acción—, *Los mercenarios* —acción—, *The Last Airbender* —fantasía—, *Salt* —acción, *thriller*— y *Noche y día* —comedia—. <sup>123</sup>

Otra de las webs de referencia, IMDb, clasifica toda película mediante un sistema principal de tres términos genéricos. Al tomarse como referencia las mismas cintas destacadas por Purse, esta es la clasificación que la web atribuye a cada una de ellas: *Predators*— acción, aventuras, ciencia ficción—, *Origen* —acción, misterio, ciencia fic-

---

que va de verano ya se han estrenado *Iron Man 2*, *Robin Hood* y *Furia de titanes*, con las nostálgicas *El equipo A* y *Los mercenarios*, la fantasía de acción *The Last Airbender*, la película de acción femenina *Salt* y el *thriller* con toques de acción y comedia *Noche y día* todavía pendientes de llegar a las salas antes de que finalice la estación».

<sup>123</sup> Resulta interesante comprobar cómo, aun contando con la posibilidad de emplear una segunda acotación genérica, varias películas de las mencionadas por Purse como de acción, para Box Office Mojo no lo son: *Predators*, *Prince of Persia: Las arenas del tiempo*, *La saga Crespúsculo: Eclipse*, *Robin Hood*, *Furia de titanes*, *The Last Airbender* y *Noche y día*.

ción—, *Prince of Persia: Las arenas del tiempo* —acción, aventuras, fantasía—, *La saga Crespúsculo: Eclipse* —aventuras, drama, fantasía—, *Killers* —acción, comedia, romance—, *Iron Man 2* —acción, aventuras, ciencia ficción—, *Robin Hood* —acción, aventuras, drama—, *Furia de titanes* —acción, aventuras, fantasía—, *El equipo A* —acción, aventuras, comedia—, *Los mercenarios* —acción, aventuras, *thriller*—, *The Last Airbender* —acción, aventuras, familia—, *Salt* —acción, crimen, misterio— y *Noche y día* —acción, comedia, romance—.

Una tercera web de referencia, especialmente popular entre la población de habla hispana, es Filmaffinity. Esta web establece una doble combinación de términos a la hora de clasificar una película. Al margen de géneros cinematográficos, es también habitual que determinadas palabras clave —tópicos— aparezcan en sus clasificaciones para terminar de acotar la adscripción genérica de cada película, tales como «robos y atracos», «extraterrestres», «espionaje», «racismo», «años 60», «política», «basado en hechos reales», «inmigración», «religión», «historias cruzadas», etc. De acuerdo a la lista de películas de Purse, estos son los resultados si se atiende únicamente a la primera de las dos categorías que la página web ofrece —es decir, atendiendo solo a los géneros y no a las palabras clave o tópicos—: *Predators* —ciencia ficción, acción—, *Origen* —ciencia ficción, *thriller*, intriga, acción—, *Prince of Persia: Las arenas del tiempo* —aventuras, fantasía—, *La saga Crespúsculo: Eclipse* —fantasía, romance, *thriller*—, *Killers* —comedia, acción, *thriller*, romance—, *Iron Man 2* —fantasía, ciencia ficción, acción—, *Robin Hood* —aventuras, acción—, *Furia de titanes* —fantasía, acción, aventuras—, *El equipo A* —acción—, *Los mercenarios* —acción, *thriller*, aventuras—, *The Last Airbender* —fantasía, aventuras—, *Salt* —*thriller*, acción— y *Noche y día* —acción, aventuras—.

Por último, una cuarta web referencial es All Movie, una base de datos online a la estela de IMDb. Posee dos pestañas: una referente a género y otra a sub-géneros, donde se desglosa con mayor precisión la clasificación genérica. Para la presente evaluación he considerado únicamente el contenido presente en la pestaña de género. Los resultados para las películas analizadas son los siguientes: *Predators* —acción, ciencia ficción—, *Origen* —ciencia ficción—, *Prince of Persia: Las arenas del tiempo* —aventuras—, *La saga Crespúsculo: Eclipse* —fantasía—, *Killers* —comedia—, *Iron Man 2* —acción—, *Robin Hood* —aventuras—, *Furia de titanes* —fantasía—, *El equipo A* —acción—

, *Los mercenarios* —acción—, *The Last Airbender* —aventuras, familia—, *Salt* —thriller— y *Noche y día* —acción—.

Al combinarse la información sobre la clasificación genérica de estas cuatro páginas web más la información ofrecida por Lisa Purse en el prólogo de su libro, se pueden extraer con cierta facilidad algunas de las principales restricciones a las que el cine de acción se enfrenta a nivel epistemológico. En primer lugar, y es sintomático, de las trece películas analizadas, solamente tres son clasificadas en las cinco fuentes consultadas como de acción. Podría decirse que estas tres películas, de las trece analizadas, son las que mayor contenido de acción poseen en su seno —o, quizá, las que mayor porcentaje de acción tienen—; las más puras —las más cercanas, por tanto, a la categoría de cine de «acción pura» que Kendrick propone; sin dejar de señalar que, a pesar de haber sido consideradas como de acción por las cinco fuentes consultadas, también poseen, aparte, otras adscripciones genéricas (aventuras, ciencia ficción, etc.), si bien en un evidente segundo plano de importancia—. Se trata de *Iron Man 2*, *El equipo A* y *Los mercenarios*.

La matriz genérica de cada una de ellas queda tal que así —en cada gráfica se muestra en número de menciones obtenidas para cada etiqueta genérica tras combinar los resultados de las cinco fuentes que se ha consultado—:

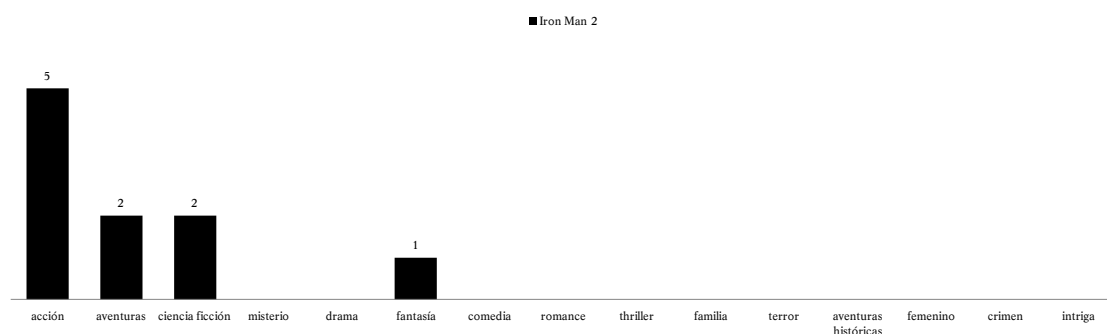


Gráfico 1. Fuente: elaboración propia.

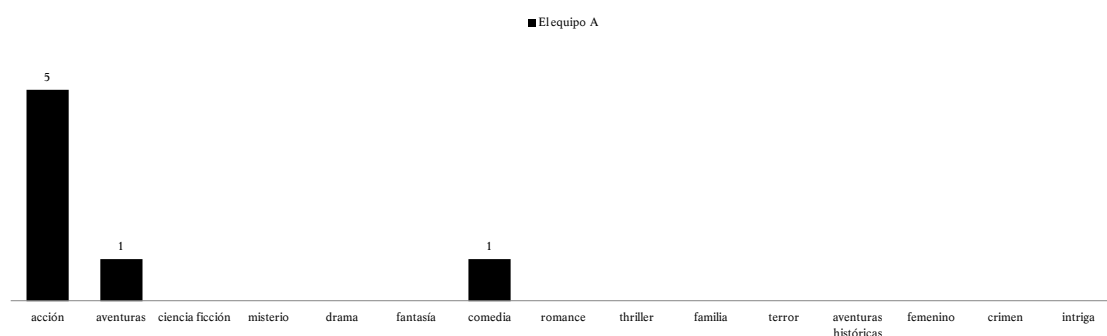


Gráfico 2. Fuente: elaboración propia.



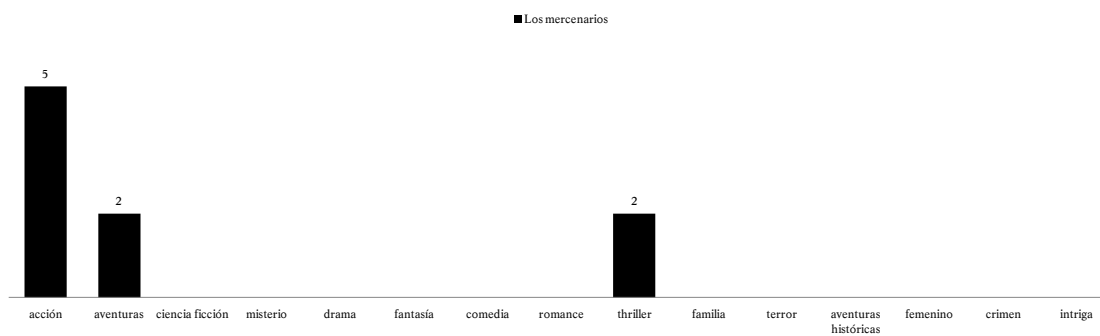


Gráfico 3. Fuente: elaboración propia.

En un segundo nivel estarían aquellas películas que, de las cinco fuentes consultadas, son consideradas de acción por cuatro de ellas. Son filmes, por tanto, fundamentalmente de acción, pero con ciertos *aíres* narrativos y/o estéticos pertenecientes —o que las acercan— a otros géneros distintos. Es el caso de *Predators*, *Origen*, *Killers*, *Salt* y *Noche y día*.

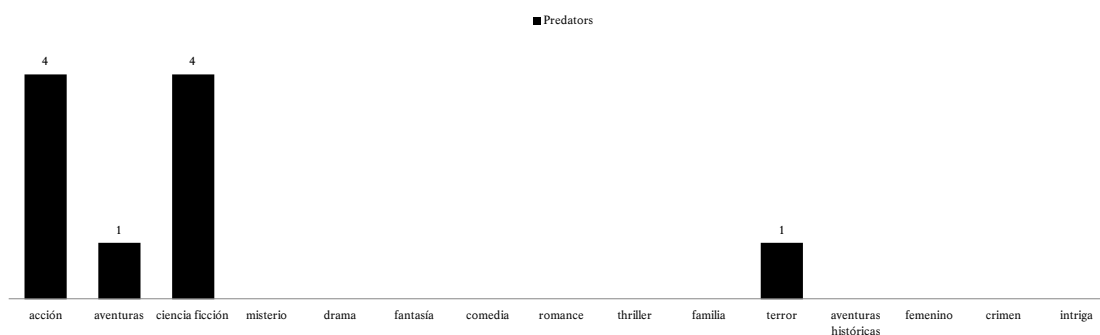


Gráfico 4. Fuente: elaboración propia.

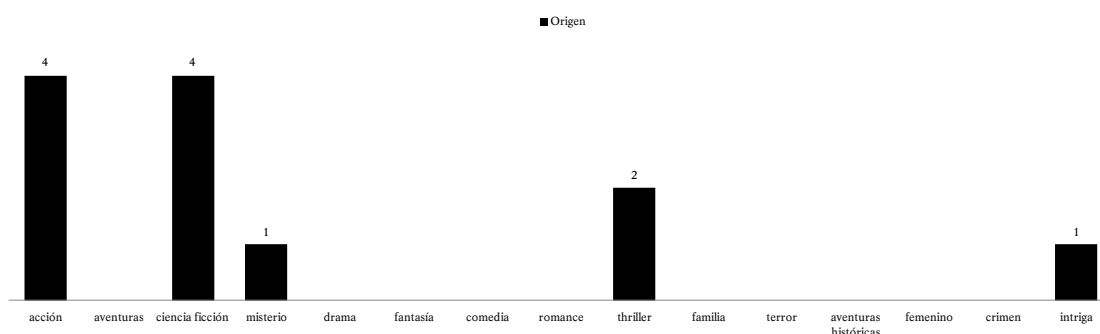


Gráfico 5. Fuente: elaboración propia.

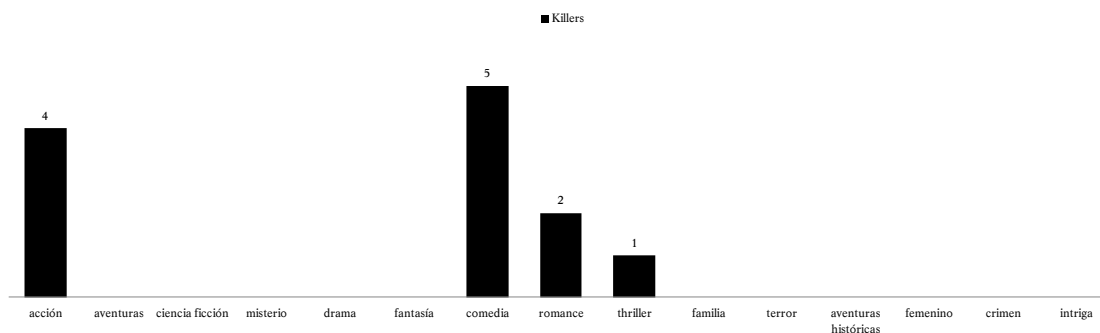


Gráfico 6. Fuente: elaboración propia.

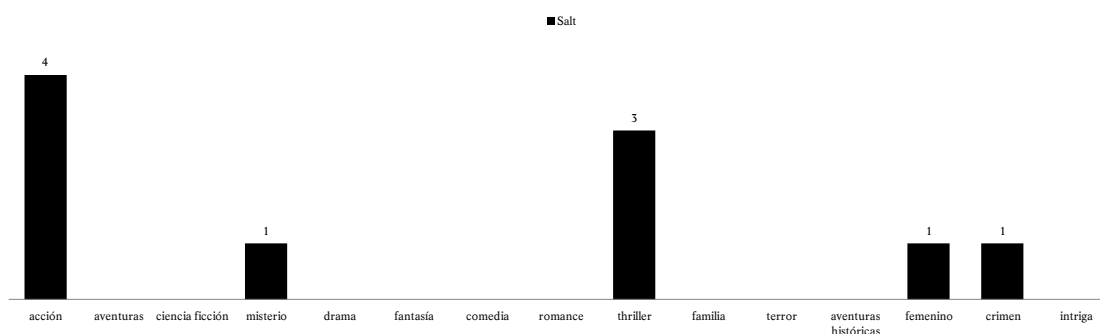


Gráfico 7. Fuente: elaboración propia.

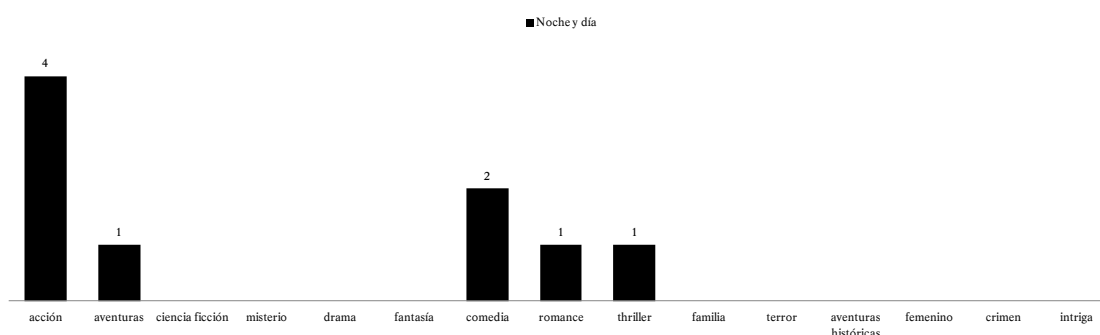


Gráfico 8. Fuente: elaboración propia.

El caso de *Killers* resulta especialmente significativo en cuanto que, de acuerdo a las fuentes consultadas, es considerada más una comedia —cinco menciones— que una película de acción —cuatro menciones—. *Predators* y *Origen*, por su parte, poseen, según estas clasificaciones genéricas, tanta carga de acción como de ciencia ficción —cuatro menciones en cada caso—. *Salt* sería una obra predominantemente de acción con una alta carga de elementos procedentes del *thriller* —tres menciones—, mientras que *Noche y día* combinaría ciertos elementos de comedia —dos menciones—, romance —una mención—, aventuras —una mención— y *thriller* —una mención—, si bien su consideración como obra de acción sería, a pesar de todo, predominante —cuatro menciones—.

En un tercer lugar se encuentran aquellas películas que son calificadas como de acción por tres de las cinco fuentes consultadas. Solamente hay dos casos: *Robin Hood* y *Furia de titanes*:

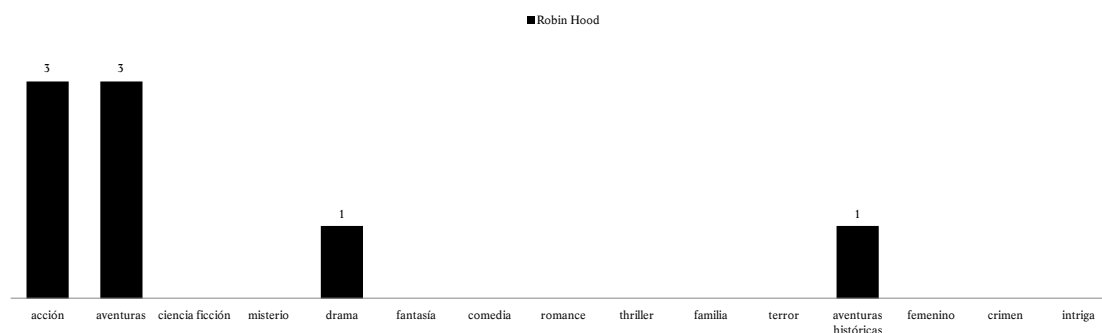


Gráfico 9. Fuente: elaboración propia.

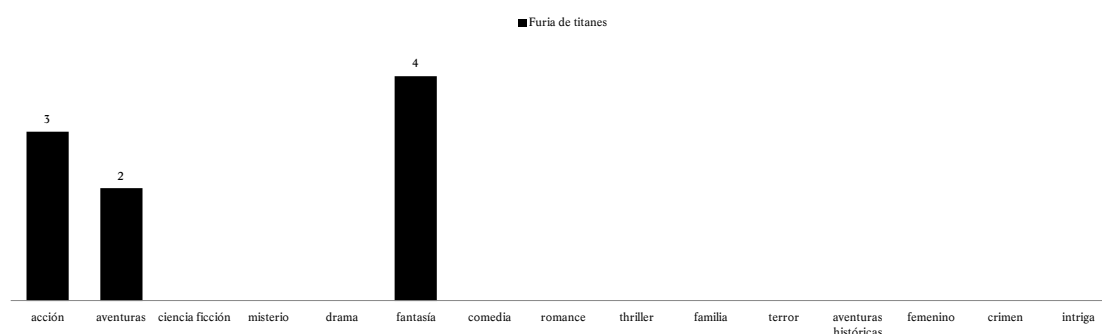


Gráfico 10. Fuente: elaboración propia.

Como sucedía en los casos anteriormente mencionados, *Furia de titanes* posee mayor carga genérica de fantasía —cuatro menciones— que de cualquier otro género. En ese sentido, los elementos de acción serían los segundos con mayor peso —tres menciones—, ligeramente por encima de las aventuras —dos menciones—. En *Robin Hood*, sin embargo, la carga de acción y la de aventuras se encontrarían en un nivel análogo —tres menciones—, si bien es mayor el peso de las aventuras si se suma también al total de menciones la categoría específica que Box Office Mojo le otorga como aventuras históricas —una mención que al sumarse a las tres de aventuras, sitúa la suma en cuatro menciones—.

En el último nivel se encuentran aquellas películas con dos o menos menciones como película de acción. Se trata de películas en las que la acción, pese a existir y estar presente de manera más o menos palpable, se manifiesta de manera minoritaria o tami-  
zada tras los elementos narrativos y/o estilísticos predominantes de otros géneros. Es el caso de *Prince of Persia: Las arenas del tiempo*, *The Last Airbender* y *La saga Crepúsculo: Eclipse*:

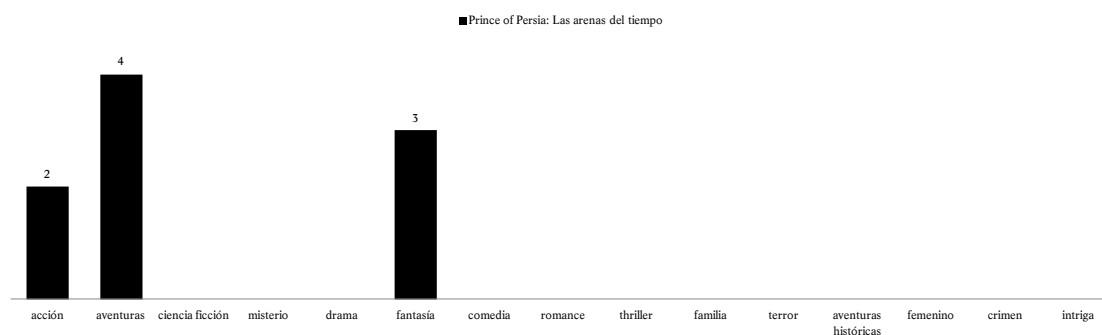


Gráfico 11. Fuente: elaboración propia.

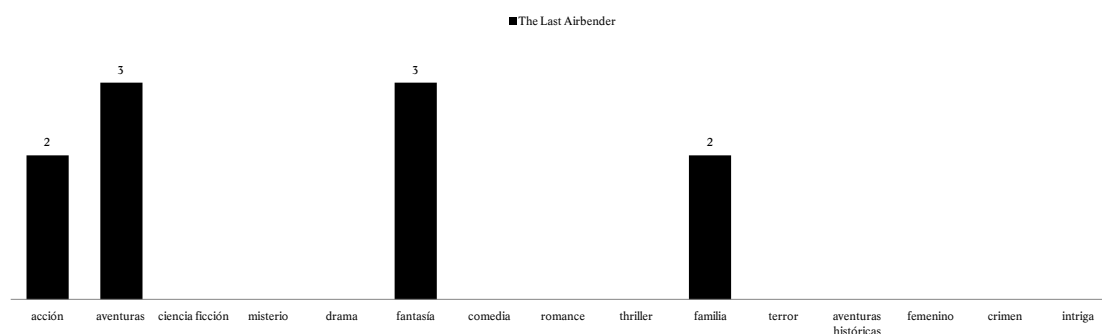


Gráfico 12. Fuente: elaboración propia.

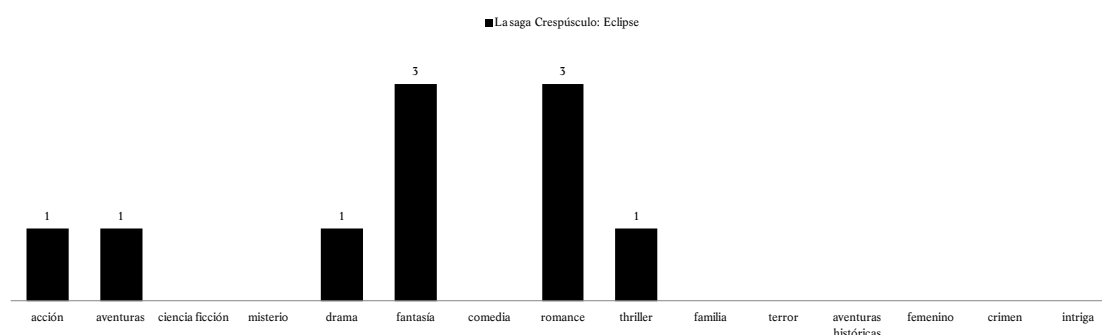


Gráfico 13. Fuente: elaboración propia.

*La saga Crepúsculo: Eclipse* se manifiesta como la película más compleja de clasificar a nivel genérico de las trece analizadas. Considerada a partes iguales como fantasía y romance —tres menciones—, las distintas fuentes consultadas constatan que, al margen, existen también elementos estilísticos y/o narrativos procedentes del cine de acción —una mención—, de aventuras —una mención—, del drama —una mención— y del *thriller* —una mención—. En *The Last Airbender* y *Prince of Persia: Las arenas del tiempo*, la presencia de los elementos de acción es mayor, si bien no es en ninguno de los dos casos el aspecto genérico predominante. En la primera de ellas lo son la fantasía y las aventuras a partes iguales —tres menciones—, con la concepción familiar soportando el mismo peso que la acción —dos menciones—, mientras en la segunda son los elemen-

tos de aventuras los que sostienen el peso de la obra —cuatro menciones—, seguidos en segundo lugar por los elementos fantásticos —tres menciones—.

### Criterio adoptado

De las trece películas analizadas, únicamente he dejado de considerar como película de acción *La saga Crepúsculo: Eclipse*. Y lo hecho porque considero, igual que cuatro de las cinco fuentes consultadas, que los elementos genéricos predominantes son otros distintos de la acción. La misma lógica puede aplicarse a por qué, como aventuré hace algunos epígrafes, consideraré de acción ciertas películas —*Gran Torino*, *Plan de vuelo: desaparecida*, *Kill Bill: Volumen 2*, *Kung Fu Panda 2* o *Granujas a todo ritmo*— en detrimento de otras —*Crepúsculo*, *La brújula dorada*, *Gangs of New York*, *El gato con botas* o *Rango*—.

Steve Neale (1993: 16) establece una serie de géneros que, por su propia naturaleza, están más marcados por la acción que otros:

If we take some of the terms used in her description—«making something happen», «forcing a change in another person», «a battle of will and strength», «victory and defeat»—they can immediately be applied to «male» genres, to films concerned largely or solely with the depiction of relations between men, to any film, for example, in which there is a struggle between a hero and a male villain. War film, Western, and gangster movies, for instance, are all marked by «action», by «making something happen».<sup>124</sup>

De sus palabras se extrae que aquellos géneros en los que existe predominio de personajes masculinos sobre los femeninos, la tendencia a la acción es mayor que en aquellos en los que la presencia masculina comparte espacio con la femenina o es superada por esta última. Si se retoma la lista de trece películas analizadas, las palabras de Neale se ven reforzadas en tanto que de los tres largometrajes mayoritariamente considerados como de acción, *Iron Man 2*, *El quípro A* y *Los mercenarios*, la presencia femenina es nula o inexistente, mientras que la única película de las analizadas con una

---

<sup>124</sup> «Si tomamos algunos de los términos empleados en su descripción —tales como “hacer algo suceder”, “forzar un cambio en otra persona”, “una batalla de fuerza y voluntad”, “victoria y derrota”—, estos pueden inmediatamente aplicarse a géneros “masculinos”: a filmes vinculados solamente o en gran parte con la descripción de relaciones entre hombres, hasta cualquier filme, por ejemplo, donde haya una lucha entre un héroe y un villano masculinos. El cine bélico, el *western* o las películas de gánsteres, por ejemplo, están marcados todos por la “acción”, por esa idea de “hacer algo suceder”».

sola mención de acción por parte de las fuentes consultadas, *La saga Crepúsculo: Eclipse*, cuenta en su casting con tantos personajes masculinos como femeninos.

Más allá de esta reflexión, las palabras de Neale ponen sobre relieve el hecho de que existen determinados géneros que favorecen la presencia de acción en su seno en detrimento de otros. Estos géneros, al margen de las películas bélicas, los *westerns* y las películas de cine negro comentadas por Neale, son el cine de aventuras, el *thriller*, la animación, la ciencia ficción y la fantasía.

Especial atención merece el cine de animación. Al igual que el cine de acción, la consideración de una película como de animación ofrece una problemática epistemológica de similares características. La animación, *per se*, únicamente indica una forma de realización, un aspecto visual muy reconocible e identificable; pero nada más.

In libraries, titles on animation are often catalogued under «Genre», sharing shelves with the western, the horror film and film noir. Others classify these texts within film studies, while still others allocate them to section on graphic design, illustrations or comics. This indicates another symptom of the problem of definition (both of genres themselves and of animation film): is animation a genre? A technique? A mode of film? An art form?<sup>125</sup> (Buchan, 2013: 3).

El cine de animación puede adoptar el rostro de cualquier género. La animación no deja de ser algo externo o ajeno a la propia naturaleza genérica de la película; es una información redundante y reiterativa. Que una película sea de animación no anula su adscripción a otros géneros o categorías genéricas. Del mismo modo que las películas de imagen real, por enfrentarlas a la animación, no son primero consideradas películas de imagen real y luego de acción, comedia, drama y/o el género/adscripción genérica correspondiente. Delimitar una película como de animación por encima de toda consideración genérica más, carece de sentido —genérico—, y no logra sino enmascarar la realidad bajo clasificaciones artificiales —y artificiosas—.

---

<sup>125</sup> «En las bibliotecas, los títulos de animación a menudo están catalogados como un “género”, compartiendo estantes con *westerns*, películas de terror o cine negro. Algunos sitúan estos textos dentro de los estudios cinematográficos, mientras otros los localizan dentro de las categorías de diseño gráfico, la ilustración o el cómic. Esta realidad pone de manifiesto la problemática existente en torno a la definición —de ambos: de los géneros en sí mismos y de los filmes de animación—: ¿es la animación un género? ¿Una técnica? ¿Un modo de filmar? ¿Una forma de arte?»

Respecto al resto de géneros o categorías genéricas, conviene rescatar las palabras de Lichtenfeld sobre el origen del ciclo de acción de Hollywood de los ochenta. Según Lichtenfeld, el ciclo se confunde con ciertos géneros —el *western*, el cine negro, el policíaco— precisamente porque es de ellos de los que ha evolucionado hasta la forma terminó adoptando durante los años ochenta:

Though my definition of the action genre may be somewhat narrow, it is not singular. Derived from the Western, *film noir*, and the police procedural (with special guest appearances made by the disaster film and others), the action movie's evolution is actually quite analogous to that of the horror film. There is no doubt that Universal's gothic productions of the 1930s belong to this category, nor that the teen slasher films of the 1980s do either, but neither does anything suggest that these two models are more to each other than distant cousins. So it is with the action film—to a certain extent. The genre comprises different trends. As a synthesis of other genres, it has certain and few tropes one can point to as being consistent throughout its evolution<sup>126</sup> (Lichtenfeld, 2007: 5).

El criterio adoptado fruto del visionado de las películas, unido a estas consideraciones sobre las fronteras genéricas y a la información procedente de las webs de referencia anteriormente mencionadas, han sido el filtro a través del cual he considerado como de acción las cintas enumeradas en las listas de las más taquilleras de cada año desde 1980 hasta 2014, y el filtro, igualmente, a través del cual he excluido el resto de filmes.

### **Sobre recaudaciones de taquilla, presupuestos, éxitos y fracasos comerciales**

A pesar de que todas las películas reseñadas en el epígrafe *Cine de acción contemporáneo y taquilla* se encuentran entre las cincuenta más taquilleras de cada uno de

---

<sup>126</sup> «Aunque la definición que propongo sobre el género de acción puede ser un tanto *limitada*, no se trata, sin embargo, de algo particularmente excepcional. Heredero del *western*, el cine negro y el policíaco procedimental —con puntuales aportaciones del cine de desastres y otros—, la evolución del cine de acción es, ciertamente, análoga a la del cine de terror. No hay duda de que las producciones góticas de Universal de los años treinta, por un lado, y los *slashers* de los ochenta, por el otro, pertenecen a esta categoría; pero, del mismo modo, nada sugiere que estos dos *modelos* sean entre sí algo más que primos lejanos. Lo mismo sucede, hasta cierto punto, con el cine de acción. El género comprime distintas tendencias. Como síntesis de otros géneros posee algunos *tropos* que uno puede localizar de manera consistente a lo largo de su evolución histórica».

los años analizados, no todas ellas pueden —ni deben— ser consideradas como éxitos de taquilla o películas definitorias del *género* en su conjunto —o de cada ciclo temático en concreto—. Independientemente de que la recaudación global en salas de cine se comprende de la suma de lo recaudado en el mercado doméstico y el internacional —como se ha señalado, el análisis taquillero expuesto se ha centrado exclusivamente en el mercado doméstico, es decir, Estados Unidos y Canadá—, el grueso de las películas mencionadas poseen, por norma general, un comportamiento análogo en cada uno de los dos *macro-mercados*. De ahí que no sea errado decir que la gran mayoría de las películas que fracasaron económicamente en el *primer* mercado —Estados Unidos y Canadá—, fracasaron igualmente en el internacional.<sup>127</sup>

A la hora de establecer el éxito de taquilla de una película, los dos elementos definitorios son la recaudación en salas y el presupuesto de producción. Aun a riesgo de cometer pequeñas imprecisiones, por norma general suele establecerse que un filme es un fracaso de taquilla cuando su recaudación en cines no es de, al menos, el doble de su presupuesto. Así, por norma, para una película con un presupuesto de 150 millones de dólares, todo lo que no sea recaudar más de 300 millones de dólares en todo el mundo es considerado un fracaso —recaudar, siguiendo con el ejemplo, 350 millones de dólares en todo el mundo, si bien no sería considerado un fracaso económico, ni mucho menos lo convertiría en un éxito; para ello es preciso superar, con cierta holgura, ese doble del presupuesto de producción—. En múltiples ocasiones, los gastos generados durante la preproducción y el post-rodaje, así como los gastos de distribución, no son tenidos en consideración dentro del presupuesto oficial de una película, por lo que el margen necesario para recuperar la inversión es, aún si cabe, más dilatado.

El hecho de que una película tenga hoy en día un recorrido mucho mayor que antaño ha logrado minimizar en cierta medida la dependencia respecto al estreno en salas. Mientras en el año 1948 la recaudación procedente de las salas de cine representaba el cien por cien de los ingresos totales generados por una película dada, en el año 2007, por ejemplo, los ingresos procedentes de las salas de cine únicamente representaban el 21 por ciento del total. El resto de los ingresos estaban repartidos como si-

---

<sup>127</sup> Este no es un planteamiento dogmático ni axiomático. De hecho, existen ciertas excepciones que contradicen esta tendencia, pero en tanto que se trata de una tendencia generalizada, conviene tenerla en consideración.



guen: de los 42,900 millones de dólares que los estudios recaudaron ese año a nivel mundial, 8,800 millones procedieron de las salas de cine; 17,900 millones de la venta de vídeos y DVDs; y 16,200 millones de los derechos televisivos de emisión (Vogel, 2015: 110).

De entre todas las obras de acción mencionadas, las siguientes, a pesar de estar situadas en puestos destacados dentro de los rankings de las más taquilleras de cada año, son solo algunas de aquellas consideradas como fracasos de taquilla por los propios estudios y la prensa especializada: *Waterworld* —presupuesto: 175 millones de dólares; recaudación en Estados Unidos y Canadá: 88 millones de dólares; recaudación global: 264 millones de dólares—, *Un pueblo llamado Dante's Peak* —presupuesto: 116 millones de dólares; recaudación en Estados Unidos y Canadá: 67 millones de dólares; recaudación global: 178 millones de dólares—, *Starship Troopers (Las brigadas del espacio)* —presupuesto: 105 millones de dólares; recaudación en Estados Unidos y Canadá: 55 millones de dólares; recaudación global: 121 millones de dólares—, *Wild Wild West* —presupuesto: 170 millones de dólares; recaudación en Estados Unidos y Canadá: 114 millones de dólares; recaudación global: 222 millones de dólares—, *Tres reyes* —presupuesto: 75 millones de dólares; recaudación en Estados Unidos y Canadá: 67 millones de dólares; recaudación global: 108 millones de dólares—, *Herida abierta* —presupuesto: 50 millones de dólares; recaudación en Estados Unidos y Canadá: 52 millones de dólares; recaudación global: 80 millones de dólares—, *Spy Game* —presupuesto: 115 millones de dólares; recaudación en Estados Unidos y Canadá: 62 millones de dólares; recaudación global: 143 millones de dólares—, *Operación Swordfish* —presupuesto: 102 millones de dólares; recaudación en Estados Unidos y Canadá: 70 millones de dólares; recaudación global: 147 millones de dólares—, *Cuando éramos soldados* —presupuesto: 75 millones de dólares; recaudación en Estados Unidos y Canadá: 78 millones de dólares; recaudación global: 115 millones de dólares—, *Master and Commander: Al otro lado del mundo* —presupuesto: 150 millones de dólares; recaudación en Estados Unidos y Canadá: 94 millones de dólares; recaudación global: 212 millones de dólares—, *Sahara* —presupuesto: 130 millones de dólares; recaudación en Estados Unidos y Canadá: 69 millones de dólares; recaudación global: 119 millones de dólares—, *Poseidón* —presupuesto: 160 millones de dólares; recaudación en Estados Unidos y Canadá: 61 millones de dólares; recaudación global: 182 millones de dólares—, *Las crónicas de Narnia: El príncipe Caspian* —presupuesto: 225 millones de dóla-

res; recaudación en Estados Unidos y Canadá: 142 millones de dólares; recaudación global: 420 millones de dólares—, *El increíble Hulk* —presupuesto: 150 millones de dólares; recaudación en Estados Unidos y Canadá: 135 millones de dólares; recaudación global: 263 millones de dólares—, *Watchmen* —presupuesto: 130 millones de dólares; recaudación en Estados Unidos y Canadá: 108 millones de dólares; recaudación global: 185 millones de dólares—, *G.I. Joe* —presupuesto: 175 millones de dólares; recaudación en Estados Unidos y Canadá: 150 millones de dólares; recaudación global: 302 millones de dólares—, *Los otros dos* —presupuesto: 100 millones de dólares; recaudación en Estados Unidos y Canadá: 119 millones de dólares; recaudación global: 170 millones de dólares—, *Robin Hood* —presupuesto: 200 millones de dólares; recaudación en Estados Unidos y Canadá: 105 millones de dólares; recaudación global: 322 millones de dólares—, *Prince of Persia: Las arenas del tiempo* —presupuesto: 200 millones de dólares; recaudación en Estados Unidos y Canadá: 91 millones de dólares; recaudación global: 336 millones de dólares—, *Imparable* —presupuesto: 100 millones de dólares; recaudación en Estados Unidos y Canadá: 82 millones de dólares; recaudación global: 168 millones de dólares—, *El aprendiz de brujo* —presupuesto: 150 millones de dólares; recaudación en Estados Unidos y Canadá: 63 millones de dólares; recaudación global: 215 millones de dólares—, *Linterna verde* —presupuesto: 200 millones de dólares; recaudación en Estados Unidos y Canadá: 117 millones de dólares; recaudación global: 220 millones de dólares—, *Cowboys & Aliens* —presupuesto: 163 millones de dólares; recaudación en Estados Unidos y Canadá: 100 millones de dólares; recaudación global: 175 millones de dólares—, *John Carter* —presupuesto: 250 millones de dólares; recaudación en Estados Unidos y Canadá: 73 millones de dólares; recaudación global: 284 millones de dólares—, *Battleship* —presupuesto: 209 millones de dólares; recaudación en Estados Unidos y Canadá: 65 millones de dólares; recaudación global: 303 millones de dólares—, y *Asalto a la Casa Blanca* —presupuesto: 150 millones de dólares; recaudación en Estados Unidos y Canadá: 73 millones de dólares; recaudación global: 205 millones de dólares—.

### **Análisis de la selección**

Tomando como referencia el presente registro de películas pueden extraerse numerosas lecturas. En primer lugar, resulta del todo significativa la progresiva importancia del cine de acción en términos económicos en Estados Unidos y Canadá. Si bien

en la década de los ochenta el número medio de películas de acción presentes en el *top-10* de las más taquilleras en el territorio referido fue de 2.9, en los noventa la cifra creció hasta las 3.7 películas por año, llegando durante la primera década del siglo XXI a las 5.9 películas por año.<sup>128</sup> Si se sitúan las miras sobre el *top-50* en lugar de sobre *top-10*, la tendencia es idéntica: de 8.6 películas de acción que entraron anualmente en el ranking a lo largo de los años ochenta, se pasó a 13.3 en los noventa y a 16.9 en el periodo 2000-2009.

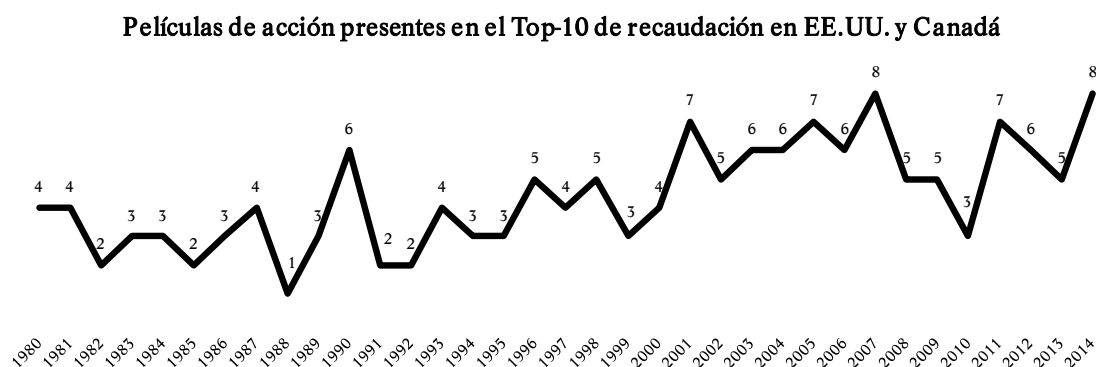


Gráfico 14. Fuente: elaboración propia.

Como se puede apreciar en la *Tabla 1*, el año 1988 fue el que menos películas de acción registró en su *top-10*: únicamente *La jungla de cristal*, una de las películas más influyentes del ciclo temático durante la década. No obstante, si se atiende a la presencia de películas de acción en el *top-50* –*Tabla 2*–, puede apreciarse que el año estuvo en consonancia con los inmediatamente anteriores y posteriores.

Por contra, los años 2007 y 2014 destacaron por contar en su *top-10* con hasta ocho películas de acción –*Tabla 1*–, o, lo que es lo mismo: en esos dos años, el 80 por ciento de las diez películas más taquilleras en Estados Unidos y Canadá fueron de acción.

<sup>128</sup> O, lo que es lo mismo: en los años ochenta, el porcentaje medio de películas de acción presentes en el top-10 de recaudación cinematográfica anual en Estados Unidos y Canadá es del 29 por ciento; durante los noventa, del 37 por ciento; y durante la primera década del siglo XXI, del 59 por ciento.

### Películas de acción presentes en el Top-50 de recaudación en EE.UU. y Canadá

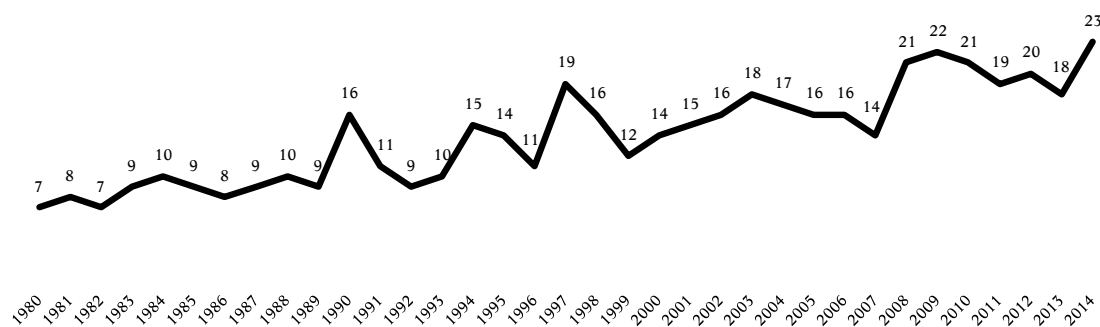


Gráfico 15. Fuente: elaboración propia.

### 1. 3. El desprestigio del cine de acción

Tradicionalmente, el cine de acción ha gozado de una escasa repercusión literaria y una presencia insuficiente dentro de los estudios culturales, dada la magnitud de su alcance. Esta tendencia ha comenzado a invertirse en los últimos años, si bien todavía pesa sobre el campo de estudio una cierta aureola de «cine de segunda» o «infra-cine». Juan Orellana y Jorge Martínez Lucena (2010: 24) recogen este sentir en una de sus obras:

Otro conjunto de filmes que encajaría perfectamente en la cultura del *titty-tainment*<sup>129</sup> sería el de tantas películas de acción que favorecen en el espectador la secreción de adrenalina y la oportunidad de liberar ansiedad mediante la contemplación de abundante salsa de tomate. Bruce Lee, Chuck Norris, Charles Bronson, Clint Eastwood, Sylvester Stallone, Arnold Schwarzenegger, Steven Seagal, Jean-Claude Van Damme, Wesley Snipes, Vin Diesel o Jason Statham, serían algunos de los héroes abusones de estas colecciones de golpes y disparos con finales más o menos feliz que hemos visto sucederse en nuestras carteleras más comerciales.

A pesar de todo, los autores dejan una puerta abierta al análisis de este tipo de obras, al reconocer que bajo la superficie de las mismas pudiera existir una segunda capa de lectura que escondiese elementos de crítica social —o sujetos a otras interpretaciones— (Orellana y Lucena, 2010: 25-26).

<sup>129</sup> Concepto con que los autores, Orellana y Lucena, se refieren a la siguiente realidad: «Es francamente difícil, más allá de arquetípicas moralejas de museo, hacer un trabajo de visionado del cine que informe la experiencia del espectador con determinados productos del supermercado cinematográfico que más bien son cómplices de una concepción del ocio como algo meramente liberador, pero vacío de significado» (Orellana y Lucena, 2010: 23-24).

Conviene destacar que, incluso desde la crítica negativa hacia este tipo de filmes —de acción—, la mayoría de los autores hablan de «películas de Schwarzenegger» o «de Norris», incluso cuando ninguno de ellos ha dirigido nunca un largometraje. Seagal, Van Damme, Eastwood, Lee o Stallone, por contra, sí han dirigido una o más películas a lo largo de sus respectivas carreras, a pesar de ser ampliamente (re)conocidos por su labor interpretativa y no por su capacidad o cualidades para la dirección cinematográfica. Parece que en cuanto a vehículos y caras visibles de las cintas de acción, ellos son los responsables/autores de las mismas y no los meros ejecutores al servicio de guionistas y cineastas —los tradicionalmente considerados como autores de pleno derecho—. Rara vez se habla de las «películas de acción de Andrew Davis» —quien ha trabajado con Schwarzenegger, Norris o Seagal—, o «de Stuart Baird» —que lo ha hecho con Snydes y Seagal—, o «de Simon West» —Stallone, Cage y Statham—, etc.

Sobre esta idea, precisamente, es sobre la que ha orbitado gran parte del presente trabajo de investigación. La reevaluación del concepto de la autoría cinematográfica que he llevado a cabo se basa, en cierta medida, en el intento por comprender —mediante su análisis— este fenómeno *desprestigiador* hacia este tipo de cine.

Tasker (2004: 1-2) añade, con citas de José Arroyo y James M. Welsh:

As José Arroyo notes, contemporary action cinema has attracted little in the way of prestige, associated as it is with the emergence of the blockbuster and high concept movie making. Deemed noisy and brash, judged empty at best and politically reactionary at worst, action films have consistently failed to meet the markers of aesthetic and cultural value typically applied within contemporary film culture. James M. Welsh, for instance, introduces an essay on action in the 1990s thus: «They are usually big and often brainless and they are extraordinarily popular». As Welsh implies, there is a relationship between the popularity of action films and their low status: they exemplify the exaggerated economics of mainstream film production, «mass culture at its most crudely capitalistic», as Arroyo puts it. Action and adventure narratives have long been embroiled in the kind of debates about value that these terms suggest.<sup>130</sup>

---

<sup>130</sup> «Como José Arroyo señala, en términos de prestigio, el cine de acción contemporáneo ha atraído muy poco, asociado como está con la emergencia del *blockbuster* y la idea del *high concept*. Considerado ruidoso y temerario, y visto como vacío en el mejor de los casos y políticamente reaccionario en el peor, el cine de acción ha fracasado, en gran medida, a la hora de conseguir una valorización estética y cultural

Muchos han asociado este tipo de largometrajes con las labores más mecánicas e industriales de la producción en cadena *fordiana*. Cual maquinaria de producción en masa, el cine de acción del ciclo temático de Hollywood que nace en los años ochenta ha sido visto como una extensión automatizada y estandarizada de lo que vendría siendo una típica fábrica de coches, capacitada para producir un único modelo. Algunos autores hablan de un periodo *post-fordiano* —entendiendo que la estructura *fordiana* tuvo su cénit durante el *star system* de Hollywood de los años cuarenta—. <sup>131</sup> En cuanto a punta de lanza del cine comercial de Hollywood, tal y como ha sido puesto de manifiesto al analizar las cifras y recaudaciones de taquilla de los últimos 35 años en Estados Unidos y Canadá, el cine de acción del presente ciclo temático ha sido tradicionalmente *perseguido* por parte de un sector relevante de la crítica cinematográfica como uno de los principales causantes —y responsables— de la homogeneidad del Hollywood más industrial. La crítica Annabelle Vilaneuva ha manifestado: «Action movies don't even feel like movies anymore, they're little more than two-hour trailers for action movies» <sup>132</sup> (Higgins, 2008: 74).

---

adecuada dentro de lo que vendría siendo la cultura cinematográfica contemporánea. James M. Welsh, por ejemplo, introdujo como sigue un ensayo sobre cine de acción en los noventa: “Son [películas] habitualmente grandes y, a veces, descerebradas, a pesar de ser enormemente populares”. Como Welsh deja entrever, existe cierta relación entre la popularidad de estos filmes y su bajo estatus: ejemplifican a la perfección las exageradas economías de escala de la producción más comercial; “cultura de masas en su vertiente más crudamente capitalista”, como Arroyo lo concibe. Las narrativas de acción y aventuras se han visto envueltas durante largo tiempo en este tipo de debates sobre su valor, tal y como estos términos sugieren».

<sup>131</sup> Wai Kit Choi (2005: 217) señala: «The collapse of the mass-production studio system was replaced by a subcontracting system that was also a characteristic of other industries during the Post-Fordist era. The failure of the mass-production system also shows that the audience could no longer be treated as a homogenous and undifferentiated bloc». [«El colapso del sistema productivo del *star system* fue remplazado por otro basado en la subcontratación, que durante la época *post-fordiana* fue, también, característico de otras industrias. El fracaso del sistema de producción en masa muestra que la audiencia ya no puede ser tratada de manera homogénea o indiferenciada entre sí».] En la práctica, la etapa *post-fordiana* terminó conduciendo una producción en cadena menos masiva y más específica, pero producción en cadena al fin y al cabo. La segmentación por géneros y edades introdujo una nueva dimensión en la producción en masa, más compleja, quizá, pero basada en similares principios que aquella.

<sup>132</sup> «Las películas de acción ya no parecen siquiera películas, son más bien *trailers* de dos horas de duración de películas de acción».

Pauline Kael va aún más lejos dentro de la idea de este desprestigio basado en la repetición estandarizada, cuando designa el cine de acción como un cine inmoral. Así respondió ante la pregunta de qué entendía por una película inmoral:

I'm awfully reluctant to call anyone immoral. There are scenes in movies that I feel work up the audience's appetite for certain kinds of gross action, movies where the audience is so bored by the stuff in-between that the only reason they're sitting there is to watch the next massacre. Those movies are highly dubious morally but often they simply reflect the lack of talent of the person who made the movie. The only way he could get you involved was to whip up some killings. It's very difficult to talk in moral terms when you're dealing with incompetents<sup>133</sup> (McKenna, 1996: 81).

La presencia de violencia presenta otro tipo de problemas. William Barna Donovan (2010: 35-36) así lo refleja:

Although cultural critics have by now embraced popular entertainment, and even the cultural studies school, which originated in critiquing «mass» entertainment, has accepted such forms of entertainment as rock music—in all its various genres—romance novels, comic books, soap operas, sports culture, and science fiction, there is still a certain unease when dealing with violence. For the well-read, well-mannered intelligentsia of all ideological and political persuasions, an entertainment form where problems are ultimately resolved through nonverbal conflict resolutions techniques—fists, bullets, knives, explosives, or feet propelled by expert roundhouse kicks—might be an unpleasant vehicle to validate.<sup>134</sup>

---

<sup>133</sup> «Soy reacia a llamar inmoral a nadie. Existen escenas en algunas películas que siento que lo que consiguen es saciar un apetito de carnaza por parte del público; películas donde el espectador está tan aburrido por todo el material que hay entremedias que la única razón por la que permanece sentado es por ver la próxima masacre. Estas películas ofrecen una dudosa moral, aunque a veces simplemente están reflejando la falta de talento de las personas encargadas de su realización. La única forma que tienen de mantenerte participe es a través de una serie de asesinatos. Es verdaderamente complicado hablar en términos morales cuando te encuentras rodeado de incompetentes».

<sup>134</sup> «Aunque los críticos culturales han abrazado el entretenimiento popular de un tiempo a esta parte—incluso las escuelas de estudios culturales, donde se originó la crítica del entretenimiento de masas—, aceptando formas como la música rock —en todas sus múltiples y variadas formas—, la novela romántica, el cómic, la telenovela, el deporte y la ciencia ficción, existe todavía un cierto tipo de malestar cuando se trata la violencia. Para la bienintencionada y bien educada intelectualidad de cualquier tendencia ideológica, una forma de entretenimiento donde todos los problemas son, en última instancia, resueltos a

Merece la pena detenerse aquí, pues entre Donovan y Kael han acotado el que, probablemente, sea el matiz ideológico más complejo de este tipo de cine. Si bien el cine de acción, *per se*, habría de carecer de ideología, aquel que forma parte del ciclo temático de Hollywood de los años ochenta en adelante se encuentra, por norma general, lejos de la asepsia ideológica. La tendencia natural de estos filmes hacia la lucha, el conflicto y el enfrentamiento, idealmente cargado de violencia, lleva asociadas unas connotaciones de «arte bajo» o «atrasado» de las que es dificultoso huir. Estas obras, no obstante, en ningún momento buscan rehuir de él. A fin de cuentas, es su auténtico rostro.<sup>135</sup> Como continúa Donovan (2010: XVI): «Because action films are founded on

---

través de contiendas no-verbales —puñetazos, disparos, cuchilladas, explosiones o patadas voladoras expertamente ejecutadas— puede ser incómoda de validar».

<sup>135</sup> La violencia es uno de los elementos más perjudiciales en lo que a prestigio se refiere. Rescatando el cine de acción hongkonés, resulta particularmente llamativo comprobar cómo, lejos de ser una forma artística criticada o criticable, se manifiesta para los autóctonos como una forma respetable y reputada de cine; un tipo de cine alejado completamente de las connotaciones del ciclo de acción de Hollywood —especialmente, de los ochenta y noventa—. Sabrina Qiong Yu (2012: 16) ofrece algunas pistas en este sentido: «In contrast to Hollywood action cinema's low-culture status, and especially in contrast to the Western perception of Hong Kong action as chopsocky, Hong Kong action holds a much more prestigious position in its own film culture, as further evinced by the following facts: (1) action is always the mainstay of the Hong Kong film industry and has played a significant role in the development and internationalisation of Hong Kong cinema; (2) Hong Kong action genres play a remarkable role in producing stars; it is hard to find a major Hong Kong star who has never performed in an action-oriented films; (3) like Hong Kong stars who usually need a couple of action roles to retain their popularity, most established Hong Kong directors make at least one action-oriented film in their career, not to mention late-comers in acting filmmaking such as the renowned mainland Chinese director Zhang Yimou and one of the most successful contemporary foreign directors in Hollywood, Ang Lee. Both directors have declared that every Chinese director has a *wuxia* dream». [«A diferencia del escaso estatus cultural con el que cuenta el cine de acción de Hollywood y, especialmente, en contraste con la percepción que se tiene desde occidente del cine de acción de hongkonés como *chopsocky*, lo cierto es que el cine de acción de Hong Kong posee una posición mucho más prestigiosa dentro de su propia cultura cinematográfica, tal y como queda evidenciado por los siguientes hechos: (1) la acción ha sido, desde siempre, un pilar de la industria, habiendo jugado un papel esencial en el desarrollo y la internacionalización del cine de Hong Kong; (2) el cine de acción de Hong Kong tiene un papel muy relevante a la hora de crear estrellas; es difícil encontrar una gran estrella hongkonesa que nunca haya participado en producciones de acción; (3) de igual modo que toda estrella de acción de Hong Kong necesita al menos un par de películas de acción para alcanzar la popularidad, los directores más prominentes y establecidos de la industria realizan, al menos, una película de acción a lo largo de sus carreras, por no mencionar a ciertos cineastas



the display of often excessive, hyperbolic violence, they have long been looked at with suspicion, even censorious hostility by educators and social and moral crusaders of various ideological and political agendas».<sup>136</sup> El cine hongkonés, por su parte, basa su espectacularidad en el apartado plástico y cinético, si bien se encuentra ausente de esta dicotomía entre violencia/arte —la violencia, si la hay, queda completamente supeditada a la plasticidad—:

Some critics have tried to theorise the stylised, aestheticised and expressive features of Hong Kong action cinema. However, they mainly aim to address the pleasure of watching Hong Kong action films by drawing a connection between the mental understanding and the physical sensations of viewers, thus basically treating Hong Kong action as a low-culture «body-genre». As Linda Williams points out, what marks a body genre as low is the perception that «the body of the spectator is caught up in an almost involuntary mimicry of the emotion or sensation of the body on screen» (1991: 4). But fighting in the Hong Kong/Chinese action tradition does more than providing visual spectacle and physical sensation<sup>137</sup> (Qiong, 2012: 15).

---

rezagados como el renombrado director chino Zhang Yimou o uno de los más exitosos directores extranjeros contemporáneos en Hollywood, Ang Lee. Ambos han declarado que todo director chino sueña con dirigir su propio *wuxia*.] Conviene comparar este cine con el de artes marciales estadounidense, el cual hereda las connotaciones negativas del cine de acción autóctono, como bien señala Tasker (1997: 328): «The American martial arts film, which is subsidiary of the big-budget action picture, has very little cultural prestige attached to it. Indeed, Western martial arts stars frequently express the desire to move on from the so-called “chop-socky” action film into more conventional action movies». [«El cine estadounidense de artes marciales, que bebe y procede directamente de la película de gran presupuesto [o *blockbuster*], tiene asociado un escaso prestigio cultural. De hecho, las estrellas del cine de artes marciales frecuentemente expresan su deseo de moverse del llamado [despectivamente], “chop-socky” para encabezar producciones más *convencionales*.]

<sup>136</sup> «Dado que las películas de acción se fundamentan en la exhibición de una violencia, a menudo, excesiva e hiperbólica, estas han sido durante mucho tiempo vistas con recelo, llegando incluso a sufrir la hostilidad censora de educadores y adalides sociales y morales de la más diversa índole».

<sup>137</sup> «Algunos críticos han teorizado en torno a las características estéticas y expresivas del cine de acción de Hong Kong. Sin embargo, han abordado el placer de ver este tipo de películas, principalmente, trazando conexiones entre la comprensión mental y las sensaciones físicas de los espectadores; lo que ha redundado, en definitiva, en un tratamiento del cine de acción hongkonés como un “género corporal” de escaso valor cultural. Como Linda Williams señala, lo que define como de baja estima cultural a un “género corporal” es que “el cuerpo del espectador es atrapado o capturado por/hacia una imitación involuntaria de la sensación/emoción que el cuerpo que está en la pantalla le transmite”. No obstante,

Donovan (2010: 45) aboga por establecer unas claras fronteras entre la violencia *per se* y la violencia tal y como es mostrada en las películas de acción, mucho más hiperbólica, metafórica y plástica y, por ende, carente de esa vileza/bajeza de la que numerosos autores quieren o han querido hacerla garante:

The action genre, first and foremost, as it encompasses and colonizes genres like the cop drama or the war film or science fiction, is a ritualistic, stylized representation of social concerns. Altman writes that all genres are a representation of a social concern and a symbolic solution, and the action film is simply more symbolic, hyperbolic, and over-the-top than most other genres. To judge a *Rambo* film or a *Pearl Harbor* (2001) according to the hyperrealistic depictions of a *Black Hawk Down* or *Private Ryan* is a pointless exercise because it applies the standards of one tradition of art to another. [...] To put the matter in very simplified terms, an action film like *Rambo* would be to a war film like *Platoon* what professional wrestling would be to Olympic Greco-Roman wrestling.<sup>138</sup>

En palabras del propio Schwarzenegger: «We probably kill more people in *Commando* than Stallone did in *Rambo*, but the difference is that we don't pretend the violence is justified by patriotic pride. All that flag-waving is a lot of bull—we're all in the entertainment business. And if killing is done with good taste, it can be very entertaining indeed» (Donovan, 2010: 46).<sup>139</sup> La violencia y, en última instancia, la muerte,

---

los enfrentamientos en el cine de acción de tradición hongkonesa/china ofrecen algo más que un espectáculo visual o una sensación física».

<sup>138</sup> «Dado que abarca y coloniza otros géneros como el drama policíaco, el cine bélico o la ciencia ficción, el cine de acción ofrece una representación ritualista e estilizada de las preocupaciones sociales. Altman escribe que todos los géneros son, en cierto modo, una representación de una preocupación social y una solución simbólica; el cine de acción es, simplemente, más simbólico, hiperbólico y exagerado que gran parte del resto de los géneros. Juzgar una película como *Rambo: Acorralado Parte II* o *Pearl Harbor* de acuerdo a descripciones hiperrealistas presentes en obras como *Black Hawk derribado* o *Salvar al soldado Ryan* es, dado que se están aplicando las normas de una tradición artística a otra, un ejercicio inútil. [...] De manera simplificada, una película de acción como *Rambo: Acorralado Parte II* sería a una película bélica como *Platoon* lo que la lucha libre profesional es a la lucha grecorromana».

<sup>139</sup> «Es probable que nos carguemos a más gente en *Commando* de la que Stallone se cargó en *Rambo: Acorralado Parte II*. La diferencia es que nosotros no pretendemos justificar la violencia tras una especie de orgullo patriótico. Todo eso de ondear la bandera es una tontería —todos nosotros estamos en el mundo del entretenimiento—. Y matar con estilo y buen gusto, ciertamente, puede ser de lo más entretenido».

no son en este tipo de producciones elementos sujetos a una profunda severidad y reflexión, sino más bien un medio más al servicio del espectáculo; un medio que si, como dice Schwarzenegger, se domina, puede llegar a ofrecer enormes cotas de entretenimiento y disfrute.

Matt Denny (2015: 2) recupera algunas de las consideraciones de Geoff King respecto al moderno *blockbuster* de acción y a su relación con su antítesis: el cine de corte contemplativo y reflexivo. El primero de ellos se suele asociar con un tipo de placer pasivo, vicario, dependiente por entero de la espectacularidad *per se* de las imágenes, y sujeto a los elementos perceptuales más corporales; mientras que el segundo promueve la participación activa y cerebral del espectador, lo que ahonda en la brecha entre un cine *de primera* y otro *de segunda*:

King's distinction between contemplative and explosive spectacle partakes of a number of hierarchical oppositions, in particular an opposition between distance and closeness, and an associated opposition of mind and body. Contemplative spectacle is associated with a distanced, active, and cerebral engagement. Explosive spectacle, on the other hand, is associated with closeness, with being drawn in, with passivity, and with bodily thrills.<sup>140</sup>

Denny (2015: 2-3) desarrolla la idea e introduce concepciones tomadas del post-modernismo y del Hollywood clásico:

Considered in the context of post-classical style, it is apparent that explosive spectacle of action cinema falls foul of a number of hierarchical binaries. Firstly, as an example of post-classical style, action cinema compares unfavorable when judged according to the standards of classical Hollywood aesthetics because it favours style and spectacle over narrative. Secondly, when comparing between different modes of post-classical style, the action cinema fares poorly once again-losing out to the high cultural aesthetic departures of the Hollywood Renaissance. And finally, even when compared with other types of spectacle, the explosive spectacle is presented as the least respectable form. Understood in terms of these oppositions, contemporary action cinema comes across as a particularly debased form. [...] The privi-

---

<sup>140</sup> «La distinción de King entre el espectáculo contemplativo y el explosivo tiene su fundamento en una serie de oposiciones jerárquicas; particularmente, una oposición entre distancia y cercanía, y otra entre cuerpo y mente. El espectáculo contemplativo se asocia con una implicación distanciada, activa y cerebral. Por contra, el espectáculo explosivo lo hace con la cercanía, con la idea de ser arrastrado por algo, con la pasividad y las emociones corporales».

leging of mind over body, activity over passivity, and the cerebral over the sensual evident in the discussion of action cinema are characteristic of a critical perspective of «beleaguered humanism», a term used by Peter and Will Brooker in their work on postmodernism. This critical perspective requires a «bad-twin» to sustain it, with Brooker and Brooker observing that for many postmodernism fulfils this function. It would appear that action cinema performs a similar role when opposed with either classical Hollywood style or the aesthetic departures of the Hollywood Renaissance. As debased bad-twin, action cinema serves to bolster the artistic status of the favoured categories.<sup>141</sup>

Gary Hoppenstand (1993: 150) sitúa el cine de vigilantes urbanos —parte fundamental del ciclo de acción de Hollywood de los años ochenta y noventa, y precedente decisivo del mismo durante los años setenta— a la par con el cine de terror en su objetivo compartido de impactar y remover al espectador a un nivel netamente visceral. Según el autor, ambos géneros carecen de cualquier profundidad intelectual:

Indeed, sometimes what happens with the film's audience is much more interesting than what's happening artistically with the film. Undeniably, *Cobra* is a «bad» movie: it is overacted, lacks subtlety, and contains too much gratuitous violence. But then, most urban vigilante movies are bad, if one's standards are cinematic art. If, however, the viewer were to gauge audience interaction with a motion picture as a measure of success, then a great

---

<sup>141</sup> «Considerado en el contexto de un estilo post-clásico, el espectáculo explosivo del cine de acción no sale bien parado de una serie de oposiciones binarias. En primer lugar, en cuanto a ejemplo de estilo post-clásico, el cine de acción sale desfavorecido cuando se le juzga en relación a los estándares de la estética del Hollywood clásico, en tanto que favorece el espectáculo sobre la narrativa. En segundo lugar, cuando se le compara con otros modos de estilo post-clásico, el cine de acción se ve también perjudicado por la pérdida de terreno respecto a la estética, de alto valor cultural, del Renacimiento de Hollywood. Por último, incluso cuando se compara con otros tipos de espectáculo, el espectáculo explosivo representa la forma menos respetable del mismo. Entendido en términos de oposición, el cine de acción contemporáneo se manifiesta como una forma particularmente envilecida. [...] El privilegio de la mente sobre el cuerpo, de la actividad sobre la pasividad, y de lo cerebral sobre lo sensorial son características de una perspectiva crítica de “humanismo atribulado”, un término empleado por Peter y Will Brooker es su trabajo sobre posmodernismo. Esta perspectiva crítica requiere de un “hermano malo” para sostenerse, función que para muchos posmodernistas cumple esta cinematografía. Parece que el cine de acción desempeña un papel análogo cuando se le opone al Hollywood clásico o a las nuevas estéticas del Hollywood renacentista. Como hermano malo bastardo, el cine de acción sirve para reforzar el estatus artístico de las categorías favorecidas».

number of bad vigilante films are actually rather good at what they do. They flood the senses of their audiences with powerfully symbolic images, archetypal characters, and highly ritualized myth-narrative action. Their simple goal is emotional involvement. Urban vigilante films are one of two movies genres—the other being horror films—that are not interested at all in intellectual reflection. Both horror and urban vigilante films are laden with powerful emotional baggage, material that lacks narrative subtlety, but that packs a puissant wallop when viewed (most probable because of their lack of subtlety). Each of these two genres first seek to shock its audience, then emotionally resolves the effects of that shock, either in a negative (the horror film) or a positive (the urban vigilante film) fashion. The less either of these two types of popular motion pictures involves intellectual reflection, the better. But this does not deny the fact that both of these film genres are very skilled in what they do. They are sophisticated because of their denial of sophistication.<sup>142</sup>

Al margen, existen otro tipo de razones de corte histórico. En este sentido, Anthony Downs (2002: 123) destaca los *drive-ins* estadounidenses. Clasifica estos cines en tres categorías distintas en función del tipo de filmes que cada uno de ellos ofrecía:

Movie theaters of the conventional type can be classified into three categories: first-run theaters; neighborhood theaters which show first-class pictures;

---

<sup>142</sup> «En ocasiones, lo que sucede con la audiencia cuando está viendo un determinado filme es mucho más interesante que lo que realmente está pasando a un nivel meramente artístico. Innegablemente, *Cobra* es una “mala” película: está sobreactuada, carece de sutileza y posee gran cantidad de violencia gratuita. No obstante, la mayoría de filmes urbanos de vigilantes son malos si uno atiende a estándares artísticos. Ahora bien, si tomásemos el grado de interacción entre los espectadores y la película como una medida de su éxito, la gran mayoría de estos filmes serían en verdad bastante buenos en su cometido. Estos largometrajes inundan los sentidos de la audiencia con imágenes poderosas y simbólicas, personajes arquetípicos, y narrativas de acción con alto contenido mítico y ritual. Su objetivo es simple: lograr la implicación emocional. Las películas urbanas de vigilantes forman parte de uno de los dos géneros cinematográficos —el otro lo conforman las cintas de terror— que no están interesados en ningún tipo de reflexión intelectual. Ambos están plagados de una poderosa carga emocional, un material que lastra la sutileza narrativa, pero que propicia un certero golpe cuando se visiona —probablemente, debido a esa falta de sutileza—. Lo primero que busca cada uno de estos géneros es conmocionar al espectador para, a continuación, resolver los efectos emocionales de dicha conmoción, ya sea de forma negativa —como sucede en los filmes de terror— o positiva —como en las películas de vigilantes—. Cuanta menor sea la reflexión intelectual que posean los largometrajes de estos dos géneros, mejor. Dicho lo cual, no puede negarse el hecho de que ambas categorías genéricas saben hacer muy bien lo que hacen. Son sofisticadas como consecuencia de su negativa a cualquier sofisticación».

and local theaters which specialize in Westerns, war movies, or other «action» cinema. [...] Action movies attract workers who don't want to get dressed up, people who cannot afford the higher prices of first-run or second-run theaters, and balcony-minded young couples.<sup>143</sup>

---

<sup>143</sup> «La salas de cine convencional pueden clasificarse en tres categorías: cines de estreno; cines de barrio que solo exhiben películas de primera clase; y cines locales especializados en *westerns*, películas bélicas y otras cintas de “acción”. [...] Las películas de acción atraen mayoritariamente a trabajadores que no quieren engalanarse, gente que no puede permitirse precios más altos o cines de estreno, y parejas jóvenes».



## 2. Objetivos, hipótesis, metodología y corpus documental

### 2. 1. Objetivos

Entre los principales objetivos perseguidos por el presente trabajo de investigación, los siguientes representan los que con mayor intensidad han marcado el devenir y evolución del mismo:

1. Ofrecer una perspectiva industrial del cine de acción, situándolo dentro del contexto global de la industria del entretenimiento, y valorando su repercusión en la historia del cine contemporáneo a través del análisis e interpretación de las recaudaciones de taquilla.
2. Ahondar en la diferenciación género/ciclo temático y en las características formales y narrativas más importantes del cine de acción y de la acción *per se*. Para ello, se ahondará en el ciclo de acción de Hollywood desde los años ochenta hasta la actualidad.
3. Reflexionar sobre la propia substancia del cine de acción y proponer, si se estima pertinente, nuevos modelos de análisis o acercamientos al mismo. La recopilación y discusión de las principales teorías cinematográficas sobre esta cuestión se antojan esenciales.
4. Crear un marco teórico de referencia para futuros análisis sobre la influencia creativa y autoral del actor en el cine de acción. El corpus de trabajo que se tomará de referencia es el comprendido por las obras cinematográficas protagonizadas por el actor estadounidense Steven Seagal.
5. Situar la cinematografía de Steven Seagal dentro del marco del ciclo de acción de Hollywood de los últimos treinta años, atendiendo a las etapas de su obra en relación a la influencia que la corriente predominante de este tipo de cine ha mantenido con la obra del actor estadounidense.

### 2. 2. Hipótesis

La hipótesis principal del presente trabajo de investigación es que el cine de acción —con especial énfasis en el ciclo de acción de Hollywood desde los años ochenta hasta la actualidad—, por sus características intrínsecas, favorece un tipo de autoría cinematográfica distinto al habitual, tanto o más definido por el actor/actriz protagonista, ya sea este de tipo musculoso o acrobático, que por el director.



La presencia de estos actores —muchos de los cuales carecen de una tradición actoral y proceden de mundos tan dispares como los de la lucha o el culturismo— en las películas que protagonizan supone un condicionamiento creativo que no está definido tanto por sus carencias interpretativas como por sus habilidades *extra-interpretativas*. La explotación cinematográfica de estas habilidades sitúa a estos actores en un lugar creativo referencial, y aproxima su peso al de los propios directores, tradicionales referentes de las teorías clásicas de teoría autoral. En ese sentido, las obras cinematográficas de los principales actores del ciclo temático son más consistentes y coherentes si se analizan tomando al actor como eje conductor, que si se hace atendiendo a los directores y situando las obras dentro del resto de sus respectivas filmografías.

Steven Cohan (1993: 61), tras reflexionar en torno al género musical, ya apuntó en 1993 una idea análoga a la que tengo por intención manejar: «In no other Hollywood genre, in fact, does the star persona of a performer so overwhelm and thus overdetermine characterization because it is primarily through the spectacle of its stars, rather than through the course of its stories, that the musical makes most sense to audiences».<sup>144</sup> Pretendo aplicar esta idea al cine de acción contemporáneo.

Una segunda hipótesis es que el cuerpo —y las habilidades— del actor protagonista, delimita, canaliza y moldea los resultados formales y narrativos de la película de acción.

Para demostrarlo, se ha procedido al análisis de la obra de Steven Seagal, uno de los máximos exponentes del ciclo temático de acción de Hollywood durante los años ochenta, noventa y el comienzo del siglo XXI. Mediante el análisis de su obra, se ha profundizado en las principales características del cine de acción y se han establecido etapas no solo dentro del propio ciclo temático, sino dentro de la propia obra de Seagal.

La tercera hipótesis es que toda película, por el mero hecho de serlo, posee acción en su seno. El filme de acción, tradicionalmente, se ha analizado desde puntos de vista restrictivos y limitativos. Si se tiene en cuenta que no existe largometraje posible

---

<sup>144</sup> «En ningún otro género de Hollywood [como en el musical] la interpretación de la estrella, en cuanto a persona física, determina con tanta fuerza la caracterización; es principalmente a través del espectáculo de sus estrellas, más que a través del devenir de sus historias, como el musical logra dotarse de sentido de cara al público».

sin acción, la única posibilidad que queda es que toda película posea, en mayor o menor medida, acción. La consideración de un cine de acción pasa por delimitar y acotar la *cantidad* de acción que poseen las distintas películas y por establecer una serie de parámetros objetivables y mensurables que permitan la aparición de gradaciones dentro de la acción. Llegado a ese punto, podrá tener sentido considerar que, sobrepasado un punto, un largometraje dado pueda ser considerado de acción, entendiéndose este «de acción» como la «presencia abundante de acción» en contraposición a la «presencia accesorio» de la misma.

## **2. 3. Metodología**

La metodología del presente trabajo de investigación ha encontrado su fundamento en una triple aproximación al fenómeno cinematográfico de la acción —o al cine de acción como fenómeno multidimensional, si se prefiere—. Esta «tridimensionalidad» pretende poner en relación —y en relieve— tres caras de un mismo fenómeno que no siempre han sido analizadas en conjunto. Estos aspectos son la industria, el texto —película— y el actor-autor. Se han combinado mecanismos de análisis textuales, con otros *extra-textuales* —la industria y la teoría del actor-autor—.

Si bien los análisis textuales en combinación con la industria —entendiéndose como tal, principalmente (aunque no de manera única), la recaudación de taquilla y los distintos mecanismos de producción, distribución y exhibición—, han generado numerosas investigaciones y debates académicos, la introducción de un tercer pivote como el que he incorporado a mi modelo de análisis, garantiza una aproximación distintiva. Pese a existir otros acercamientos, considero que los enfoques adoptados son los que mejor pueden ajustarse a las líneas de investigación definidas por las hipótesis y los objetivos.

### **2. 3. 1. Metodología del análisis industrial: recaudaciones de taquilla y presupuestos**

Las cifras económicas de recaudación de taquilla, principalmente, y de presupuestos, en menor medida, son dos de los elementos que han dotado de mayor profundidad epistemológica mensurable a la presente investigación. Ambos son factores determinantes a la hora de introducir el matiz industrial en el análisis del ciclo de acción de Hollywood en general, y del cine de Steven Seagal en particular. Conviene destacar

que, si bien no plenamente,<sup>145</sup> las recaudaciones de taquilla ofrecen un marco aceptado —y recomendable— con el que establecer los gustos de un público específico en un determinado momento histórico. El investigador John Sedgwick (2009: 51) así lo recoge:

Audience taste, its information, and the manner in which it changes over time are important subjects in film studies and are key to understanding the reception of films at the time of their initial release. Film popularity is the most obvious manifestation of audience taste, and it is based upon the «willingness-to-pay» principle, measured through attendance and/or box-office data.<sup>146</sup>

Si bien la recaudación de taquilla no es en ningún sentido un factor que pueda ser empleado de manera *absoluta* a la hora de analizar y comparar, *per se*, el éxito en taquilla de cualquier filme dado, sí es cierto que, controlando las comparaciones y siendo estricto con las analogías, la ayuda que estas cifras ofrecen es inestimable a la hora de evaluar la repercusión mediática de un filme dado, históricamente y en relación a su entorno más inmediato.

Entre los factores a considerar, el de la inflación es el más relevante. Debido a la variación del precio medio de la entrada de cine de un año a otro en un territorio dado como Estados Unidos y Canadá, de poco sirve comparar la recaudación de una pelícu-

---

<sup>145</sup> A pesar de todo, existen ciertas fisuras en este planteamiento. Numerosos teóricos han destacado a lo largo de los años la predeterminación que la oferta de películas supone para el espectador. No hace falta retrotraerse a los tiempos del *star system*, donde las *majors* controlaban la industria de manera vertical y decidían qué películas gozaban de distribución/exhibición y cuáles no —reduciendo de esa forma la oferta de películas y «forzando» al espectador, en cierta medida, a consumir una de las películas «disponibles»; hoy en día, la situación es similar. Según esta línea de pensamiento, el hecho de que una película haya recaudado 1,000 millones de dólares en todo el mundo, cifra considerada a todos los efectos como un gran éxito de taquilla y, por ende, de público, no significa ni que la gente haya salido satisfecha después de ver la película —lo único que esa cifra refleja es la cantidad de gente que la ha visto, no su percepción cualitativa—, ni que no existan otras opciones cinematográficas que gozarían de un éxito similar en caso de disponer de una distribución análoga a la de los filmes más exitosos.

<sup>146</sup> «Los gustos de la audiencia, la información que de ellos se extrae y la manera en que evolucionan y cambian con el tiempo, son importantes objetos de estudio dentro de los análisis cinematográficos, y son clave a la hora de comprender la recepción de las películas en el tiempo en que estas fueron estrenadas. La popularidad de un filme es la manifestación más obvia del gusto del público, y está basada en el principio de “estar dispuesto a pagar”. Se mide mediante la asistencia de público y la información procedente de la recaudación de taquilla».

la, por ejemplo, de los años ochenta, con otra del siglo XXI para establecer relaciones y analogías directas.

Sirva como muestra el ejemplo que sigue. *Depredador*, en el año 1987, recaudó 60 millones de dólares en Estados Unidos y Canadá, mientras que *Predators*, el *remake*/secuela de aquella, estrenada en el año 2010, generó 52 millones de dólares en el mismo territorio. Los 60 millones de dólares recaudados por *Depredador*, ajustando el precio medio de la entrada en 1987 —3,91 dólares— al precio medio de la misma en 2010 —7,89 dólares—, suponen que la recaudación, con la inflación ajustada, habría sido de 121 millones de dólares. O, a la inversa: *Predators*, ajustando el precio de la entrada de 2010 al precio medio de 1987, habría recaudado en aquel año alrededor de 26 millones de dólares.

Esta evidente limitación metodológica no habría de suponer mayor complicación siempre y cuando se fuese consciente de ella y no se pretendiesen establecer comparaciones epistemológicamente desafiantes. Al contrario: conociendo las limitaciones del sistema, el mecanismo resulta de gran utilidad a la hora de establecer analogías entre las recaudaciones de películas del mismo año —o con un escaso margen de diferencia—, al tiempo que permite utilizar esta información como base de futuros desarrollos teóricos. Yvonne Tasker, Susan Jeffords o Geoff King, entre otros, se encuentran entre los múltiples autores que se han valido de estos datos en sus investigaciones (Tasker, 1993a; Jeffords, 1994a; King, 2000).

Además, en el caso previo solamente se está teniendo en cuenta la recaudación en un territorio específico: Estados Unidos y Canadá. Si se expande el ejercicio y se pretende calcular la inflación mundial de una película, las variables se disparan: al margen del ajuste que hay que realizar en Estados Unidos y Canadá, habría que hacer la misma maniobra por cada uno de los países en los que la película fuera estrenada. Como señala Sedgwick:

At the present time, details of weekly box-office takings and the number of screenings are readily available for the top ranking film in the world's largest markets. Hence, analysts now have first-rate data sources for investigating current film popularity patterns, at least at the macro level in those markets, a fact that partly explains the burgeoning film business orientated literature emerging from Business Schools and Economic Departments over the last decade. However, with the rather important exception of the U.S., where the

trade journal *Variety* has kept its readers informed about weekly box-office takings of first-run cinemas from the 1920s onwards, the availability of historic data of this type elsewhere is comparatively recent.<sup>147</sup> Hence, historical studies of popular film outside of the U.S. have little hard evidence to support claims often made that particular audiences enjoyed Film X greatly, while Film Y was not to their taste. Paradoxically, historians working in the field of popular film in the U.S. have made very little use of the evidential weekly box-office data recorded in *Variety*<sup>148</sup> (Sedgwick, 2009: 47).

Dado que el cine que he analizado —el del ciclo temático de acción de Hollywood, por un lado, y la filmografía completa de Steven Seagal, por el otro— es originario de Estados Unidos y, por tanto, se encuentra fuertemente influido por su realidad social/mitológica/narrativa, y que las cifras de recaudación para valorar estas y otras cuestiones al respecto son de las pocas que han sido históricamente recogidas con pulcritud a través de los distintos medios especializados, tiene sentido tomar únicamente, en detrimento del internacional o global, el a menudo referido como mercado domésti-

---

<sup>147</sup> Hoy en día, la información económica sobre recaudaciones de taquilla de películas de Hollywood está recogida y recopilada en multitud de páginas web de acceso público. Box Office Mojo, Box Office Guru, The Numbers, Rentrak, e incluso IMDb, ofrecen abundante información en este sentido. Gracias al fácil acceso a estas vastas bases de datos, el estudio del aspecto más industrial del cine ha dado un salto significativo.

<sup>148</sup> «Hoy en día, los detalles sobre la recaudación semanal de taquilla y el número de pantallas en las que cualquier película se exhibe son fácilmente accesibles —al menos, para las películas más importantes y en los mercados más relevantes del planeta—. Gracias a ello, los analistas pueden contar con información de primera mano a la hora de estudiar patrones de consumo o la popularidad de filmes contemporáneos, al menos dentro de los mercados comentados; un hecho que, en parte, explica el extenso volumen de literatura generada en torno a la industria cinematográfica a lo largo de la última década, procedente, fundamentalmente, de las escuelas de negocio y los departamentos económicos de las universidades. Sin embargo, con la importante excepción de Estados Unidos, donde la publicación *Variety* ha mantenido a sus lectores informados sobre las recaudaciones semanales de taquillas desde los años veinte en adelante, la disponibilidad de este tipo de cifras en el resto de países es comparativamente reciente. No es por ello de extrañar que los estudios históricos sobre cine popular fuera de Estados Unidos no posean una evidencia tan definida y detallada como para respaldar aseveraciones como que unas audiencias particulares disfrutaron enormemente de un film X, mientras el filme Y no fue de su agrado. Paradójicamente, los historiadores trabajando en el campo de los estudios cinematográficos en Estados Unidos no han utilizado con demasiada frecuencia las cifras y datos de negocio proporcionados por *Variety*».

co. El término es empleado por los estadounidenses para referirse, conjuntamente, a la recaudación económica procedente de Estados Unidos y Canadá.<sup>149</sup>

Al margen de los análisis de taquilla y presupuesto, una segunda dimensión de esta aproximación radica en el propio mecanismo industrial del tejido cinematográfico estadounidense; es decir, en Hollywood. Producción, distribución y exhibición definen la forma final del producto, cómo se consume y, directa o indirectamente, al propio público.

### 2. 3. 2. Metodología del análisis del texto

Como establece Carlos García Gual, «el cine de Hollywood, como productor de mitos para el consumo popular, necesita renovar sus productos en consonancia con los tiempos. Los héroes se gastan en la repetición, a diferencia de lo que sucede en un mundo oral o literario, y hay que reponer sus imágenes reactualizándolos» (Bou y Pérez, 2000). Dentro de esta realidad, el héroe del ciclo de acción de Hollywood tomó el relevo de toda una tradición cinematográfica histórica que, en realidad, ha ido paralela a la propia evolución histórica norteamericana. Así, lo que en un principio era ingenuidad épica y ética, progresivamente se ha ido transformando en una visión desencantada, ácida, agrietada y cínica de la sociedad, en consonancia con los nuevos tiempos y la nueva realidad social.

Uno de los principales referentes que he tomado a la hora de diseñar la presente investigación es la acreditada obra de Neal King, *Heroes in Hard Times: Cop Action Movies in the U.S.* (1999). En ella, King realiza un recorrido histórico a través de las películas policíacas —que no de acción, aunque, en vista de su corpus documental, podría establecerse una cuasi equivalencia total entre el cine policíaco que él ha manejado y el cine de acción— de los años ochenta y noventa.<sup>150</sup> A través de ellas, King esta-

---

<sup>149</sup> Resulta relevante apuntar que el cine de acción ha sido tradicionalmente considerado como uno de los géneros —o, mejor delimitado, una de las aproximaciones cinematográficas— más fácilmente exportables a nivel global. El detrimento del diálogo en favor del espectáculo puramente visual ha sido referido como uno de los rasgos más distintivos de este tipo de cine por numerosos autores y uno de los más decisivos a la hora de garantizar su exportación.

<sup>150</sup> El propio King (1999: 213-214) enumera el límite de su corpus documental en el epílogo de su estudio: «I collect movies by viewing any that center on cops and feature serious violence. References come from the literature on the genre, recommendations of colleagues, and the video store shelves that I browse. Because I have had no difficulty following such references, I believe that I have at my disposal

blece una serie de relaciones *inter-textuales* entre las obras analizadas. Como breve resumen de su hipótesis principal, King (1999: 123) establece:

The story thus far presents cops disrespected by a service economy open more to communication skills than to muscle, and by angry lovers who will leave if cops do not shape up. They are out of luck and nearly out of work. Sometimes they take the advice of sidekicks about relationships. Always they prove their value as protectors from deadly evil. Sidekicks, neighbors, lovers, and even some authorities thank them for saving lives. Heroes patch romantic bonds, strike friendships at work, align with the oppressed, and blow criminals away. They have a hard time repudiating white male rage and accepting moral guidance. Heroic white men find redemption in the defense of those they deride or neglect as coworkers and lovers. They become heroes not despite these paradoxes but because of them. They display but restrain their hateful natures and torch worst of straight, white manhood.<sup>151</sup>

---

close to the whole of the genre, taking into account the blurred nature of its boundaries. For the sake of limiting this study's scope, however, I exclude "direct-to-video" movies and include as data only the 193 films made by U.S.-based producers and given international theatrical release between 1980 and 1997 as noted in the British journals *Monthly Film Bulletin* and *Sight and Sound*. [«Colecciono películas que giran en torno a figuras policíacas y que ofrecen unas altas dosis de violencia. Las referencias provienen de la literatura existente sobre el género, recomendaciones de compañeros y de las estanterías de las tiendas de vídeos que he explorado. Dado que no he tenido dificultad alguna en seguir estas indicaciones, creo que tengo a mi disposición prácticamente la totalidad del género analizado, teniendo siempre en cuenta la naturaleza difusa de los límites genéricos. Tratando de limitar el alcance de la investigación, decidí excluir las películas lanzadas directamente al mercado de vídeo, incluyendo solamente los 193 largometrajes realizados por productores afincados en Estados Unidos y que gozaron de distribución internacional entre los años 1980 y 1997, tal y como recogieron las publicaciones británicas *Monthly Film Bulletin* y *Sight and Sound*.]

<sup>151</sup> «Las historias presentan a policías vilipendiados en una economía de servicios más proclive a las habilidades comunicativas que al músculo, y donde sus irritadas parejas sentimentales no dudan en abandonarles si no son capaces de amoldarse a los nuevos tiempos. Son personas sin suerte y, prácticamente, sin trabajo. En ocasiones escuchan los consejos de sus colegas en materia de relaciones, pero siempre muestran valor cuando se trata de luchar contra el mal en su vertiente más mortal. Colegas, vecinos, amantes, e incluso algunas autoridades, les agradecen que les hayan salvado sus vidas. Los héroes remiendan sus relaciones sentimentales, forjan amistades en el trabajo, se alinean con los oprimidos y acaban con los criminales. Pasan dificultades repudiando el odio blanco masculino y aceptando consejos morales. Estos heroicos hombres blancos encuentran redención en la defensa de aquellos de quienes se burlan o están desatendidos, como compañeros de trabajo y amantes. Se convierten en héroes

King sitúa las raíces del conflicto de todo filme policíaco de la época en la incapacidad para la comunicación de sus protagonistas, representantes ideológicos de tiempos pasados en los que el cuerpo y la fuerza bruta eran moneda de cambio. Estos policías, incapaces de adaptarse a los nuevos tiempos y a las nuevas formas de trato social, se sumergen y resguardan en su trabajo. Al comportarse como reliquias de otra época, descuidan, si la hubiese, cualquier relación sentimental. Sintiendo que carecen del respeto de sus inmediatos superiores y que los criminales son los claros representantes de la pérdida de derechos y privilegios que ellos han experimentado a lo largo de los años, fijan en ellos todo su ánimo revanchista y los convierten en culpables de la situación actual:

Cop action grapples with the frequency of divorce, delinquency among children, sexual deviance among men, sale of drugs to children and the poor, violent crime in general, control of that crime by police, preferential treatment of suspects by race, affirmative action in a meritocracy, segregation and harassment on the job site, deskilling of professional labor, devaluation of blue-collar work, corruption among ruling-class men, and conspiracy theories of economic crisis. The genre weaves these issues into a large story about working-class public servants who feel devoted to and let down by the society they protect. They protest everything mentioned above and prove their worth by killing the men they blame—mostly upper-class, white, male figures of unrestrained greed. The heroes are most often young to middle-aged, working-class, white, and male; and they are usually paired with partners who differ in age, race, class, or gender. The genre thus responds to the sense of «losing ground» felt by so many and maintains a remarkable crossover appeal as it depicts the struggles of the white guy cops with the others around them, be they colleagues, families, or criminals<sup>152</sup> (King, 1999: 3-4).

---

no a pesar de estas paradojas, sino como consecuencia de ellas. Muestran, aunque al mismo tiempo la restringen, su naturaleza llena de odio hacia la cara más detestable de la masculinidad blanca».

<sup>152</sup> «El cine policíaco de acción refleja frecuentemente el divorcio, la delincuencia entre los niños, el desvío sexual entre los hombres, la venta de drogas entre niños y pobres, el crimen violento en general, el control de ese crimen por parte de la policía, el tratamiento preferente de los sospechosos en función de su raza, la acción en una meritocracia, la segregación y el acoso en el lugar de trabajo, la descualificación de la labor profesional, la devaluación del trabajo de la clase obrera, la corrupción entre los hombres de la clase dominante y las teorías de la conspiración en torno a las crisis económicas. El género teje estos asuntos dentro de una historia mayor sobre funcionarios de clase trabajadora, devotos de su labor, pero defraudados por la sociedad que se encargan de proteger. Objetan contra todo lo arriba menciona-



La narrativa del cine policíaco que King analiza se basa en la pérdida de terreno que sus protagonistas han experimentado. Fruto de esa pérdida —que se manifiesta en el ámbito laboral, sentimental, de derechos civiles, económicos, etc.—, los policías culpan a la clase criminal y los convierten en culpables de su situación actual, así como a la corrupción burocrática que los asfixia. En parte como último intento por confrontar la realidad, como último sacrificio posible en busca de restaurar el equilibrio y recuperar el terreno perdido, los protagonistas del cine policíaco y, por ende, del cine de acción, se ven sometidos a la incompreensión y marginación, y se ven obligados a desarrollar su actividad en los márgenes de la sociedad:

These guys seem themselves as misunderstood saviors of a society corrupted by bureaucratic incompetence, the deskilling of their protective labor, and a disrespect so pervasive that it saps the strength they need to shield their communities from harm. To repair their broken bonds and stake a claim for the worth of the labor, cops must display both their skills at the protection of communities around them and their limited abilities to work with those not just like themselves. Though many of them may feel that they deserve the displacement they suffer, they never accept it quietly. By confronting their bosses and offering their services to their endangered families, these cops try to regain some of what they have lost. [...] The struggle matters more than the outcome. Winners or losers, heroes suffer and strain<sup>153</sup> (King, 1999: 17).

---

do y prueban su valía asesinando a los hombres que ellos encuentran culpables —en su mayoría, hombres blancos de clase alta con una codicia desenfrenada—. Los héroes son predominantemente hombres jóvenes o de edad media, de clase trabajadora y blancos; y están habitualmente asistidos por compañeros que difieren de ellos en edad, raza, clase o género. El género responde a la sensación de “pérdida de terreno” experimentada por muchos y mantiene una atractiva mezcla de estilos a la vez que describe las luchas de los policías blancos con todos aquellos a su alrededor: colegas, familias y criminales».

<sup>153</sup> «Estos hombres se ven a sí mismos como los salvadores incomprendidos de una sociedad corrompida por una burocracia incompetente. La descualificación de su labor protectora y la falta de respeto tan penetrante mina la fuerza que necesitan para poder mantener sus comunidades a salvo de todo daño. Para reparar los lazos rotos y reclamar la valía de su trabajo, estos policías deben mostrar sus habilidades a la hora de proteger a las comunidades de su alrededor y, al mismo tiempo, sus limitadas cualidades para trabajar con aquellos que no son exactamente como ellos. Aunque muchos de ellos pueden sentir que en verdad merecen el desplazamiento que sufren, lo cierto es que nunca lo aceptan. Enfrentándose a sus jefes y ofreciendo sus servicios a sus familias en peligro, estos policías intentan recuperar parte de aquello que han perdido. [...] La lucha es más importante que el resultado final. Vencedores o perdedores, los héroes sufren y luchan».

El estudio de Neal King sobre el cine policíaco, reseñado y tomado de referencia por innumerables publicaciones y *papers* posteriores, ofrece un inmejorable punto de partida con el que, por un lado, contrastar mi análisis; y por el otro, cimentar las bases metodológicas del mismo. Tal y como señala King (1999: VIII):

Though some analysts pay more attention to the uniquely cinematic qualities of these stories than do others, virtually all regard the movies in terms of race, class, gender, and sexuality. Many critique the genre as hiding its politics; and most find movies to be in some ways racist, homophobic, individualist, pro-Reagan, capitalist, or misogynist.<sup>154</sup>

El análisis de la obra de Steven Seagal que he propuesto se ha enraizado en unos principios metodológicos análogos a los de King. Es por ello que el capítulo dedicado al análisis de la filmografía de Seagal ha sido dividido en las siguientes categorías, tratando de dar cabida a todas las categorías que hay en juego a la hora de enfrentarse al cine de acción: aikido, violencia —y «acción sucia»— y corrupción política y social.

En lugar de las ciento noventa y tres películas que King tomó para su radiografía del cine policíaco, para la presente investigación he tomado treinta y cinco filmes y una serie de TV. Del mismo modo, en lugar de abarcar el periodo 1980-1997, he hecho lo propio con el periodo 1988-2015 —aquel que cubre la filmografía de Steven Seagal—. Si bien King decidió mantener al margen las películas de la época que fueron lanzadas directamente en DVD, en mi investigación los estrenos directos a DVD/Blu-Ray son de especial relevancia no solo por el factor numérico —solamente doce de las películas analizadas fueron estrenadas en salas de cine—, sino por la relevancia autoral: como será expuesto, cuanto menor sea la injerencia de los estudios en la realización cinematográfica, mayor será la relevancia de Seagal en tanto que autor.

### Plantilla de datos

La extracción de datos de carácter numérico y/o mensurable se ha basado en la aplicación de la siguiente plantilla a cada uno de los largometrajes analizados:

#### 1. Escenas de acción.

---

<sup>154</sup> «Aunque algunos analistas prestan más importancia que otros a las características cinemáticas de estas historias, prácticamente todos consideran estas películas en términos de raza, clase, género y sexualidad. Muchos acusan al género de ocultar su ideología; y la mayoría lo considera, en cierto modo, racista, homófobo, individualista, pro-Reagan, capitalista y misógino».

- a. Descripción de cada escena de acción.
  - b. Número de escenas de acción.
  - c. Duración de cada escena de acción.
  - d. Duración total de la(s) escena(s) de acción.
  - e. Porcentaje de metraje de las escenas de acción en relación al metraje total.
2. Héroe.
- a. Profesión del héroe.
  - b. Pasado profesional del héroe.
3. Villano.
- a. Profesión del villano.
  - b. Pasado profesional del villano.
4. Violencia.
- a. Número de muertes totales.
  - b. Número de muertes provocadas por el personaje interpretado por Steven Seagal.
  - c. Número de KO's totales.
  - d. Número de KO's provocados por el personaje interpretado por Steven Seagal.

A pesar de que las descripciones y los factores no mensurables que se han extraído de las películas analizadas suponen un mayor porcentaje de información de acuerdo a los parámetros que he tomado como más relevantes para la investigación, los factores mensurables han sido decisivos de cara a obtener determinadas informaciones en alguno de los epígrafes dedicados al análisis de la obra de Seagal, y muchos han permitido apuntalar ciertos argumentos y/o contextualizar mejor otros.

Sirva como muestra el campo de la violencia. La medición del número de muertes, si bien podría esgrimirse como anecdótica o irrelevante con según qué enfoque se aborde el análisis, es de utilidad, sin embargo, a la hora de construir los cimientos adecuados sobre los que desarrollar posteriores argumentaciones o mostrar una realidad que, de otro modo, pudiera quedar en un segundo plano, oculta tras otros elementos de índole más ideológica. Como menciona Chris Holmlund (2014: 3), no es casualidad que el número de muertes mostradas en pantalla en la saga *Rambo* pasara de solamen-

te una en la primera entrega de la franquicia, a prácticamente 240 en la última, o 490 en *Los mercenarios 2* —teniendo en cuenta que la película dura 103 minutos, supone que mueren, de media, 4.75 personas por minuto—: «Violence has “accelerated”: today editing is faster, sound louder, kill counts higher. *First Blood* had one death, *Rambo: First Blood Part II* had 69, *Rambo III* (1988) 132, *Rambo* (2008) 236, *The Expendables* 221, *The Expendables 2* 489».<sup>155</sup>

### 2. 3. 3. Steven Seagal y la autoría cinematográfica: una metodología

Seagal ha ejercido como actor, director, productor, guionista y compositor cinematográfico. A lo largo de sus más de treinta años de carrera en el medio ha tomado parte en todos los cargos de relevancia en lo relativo a la autoría fílmica.<sup>156</sup> La faceta en la que más activamente se ha desenvuelto ha sido, incontestablemente, la de la interpretación. No obstante, conviene destacar que la concepción de sus filmes pasa habitualmente por su persona. Muchos de ellos están inspirados en historias suyas; otros tantos cuentan con su presencia en las labores de producción; algunos poseen música escrita y compuesta por él mismo; dirigió incluso *En tierra peligrosa*. En su debut cinematográfico en la gran pantalla ya se manifestó esta llamativa —por atípica— tendencia a la *acaparación* de funciones creativas:

For his first film, *Above the Law* (1988), Seagal is credited as one of the film’s producer, an author of its story, and its star. His name precedes the title, as if he were already famous. There can be no mistaking that *Above the Law* was a vehicle intended to not only make Seagal a star, but to position him as one from the start<sup>157</sup> (Lichtenfeld, 2007: 107).

---

<sup>155</sup> «La violencia se ha “acelerado”: el montaje hoy en día es más rápido; el sonido, más alto; y el conteo de muertes, mayor. *Acorralado* tenía una muerte; *Rambo: Acorralado. Parte II* tenía 69; *Rambo III*, 132; *John Rambo*, 236; *Los mercenarios*, 221; y *Los mercenarios 2*, 489».

<sup>156</sup> A pesar de que mi principal hipótesis de trabajo persiga reevaluar el concepto de autoría cinematográfica en el ciclo de acción de Hollywood, he considerado apropiado mantener el nombre del director —o directores— de cada una de las películas citadas como uno de los datos esenciales a considerar, junto al título de la obra en su versión original y el año de estreno. Esta reevaluación no entra en contradicción con la tradicional concepción de la autoría cinematográfica; simplemente la expande. No considero incompatible (re)evaluar la autoría actuarial en el cine de acción mientras sigo considerando al director como autor de cada una de las obras citadas.

<sup>157</sup> «Ya en su primera película, *Por encima de la ley*, Seagal aparece acreditado como uno de los productores y autores [de la historia] de la película, además de como su estrella. Su nombre precede al título de

A ello hay que añadir que, tal y como el propio Seagal ha confirmado en distintas ocasiones, todas las escenas de acción de sus películas están coreografiadas por él mismo. Teniendo en cuenta que el cien por cien de las películas que ha protagonizado son cintas de acción,<sup>158</sup> puede comenzar a apreciarse la magnitud del control creativo real que el polifacético artista norteamericano ha ejercido y continúa ejerciendo sobre sus obras.

Es más: el control creativo —a nivel de coreografías— de las escenas de lucha en obras tan físicas como las suyas, supone prácticamente el control creativo de la propia película. Si se tiene en cuenta que las escenas de acción son, en numerosas ocasiones, el fin último de este tipo de producciones, controlar las mismas equivale a controlar la acción; lo cual es equivalente a controlar la obra a un nivel global.

McGillian (1982: 199) recoge la idea de la autoría cinematográfica a través del actor:

Whether or not an actor can be a genuine «auteur», in the widely-accepted critical sense, is really a moot, provocative point in many ways. The «Actor as Auteur» concept is proposed here as a model against which to explore an explanation of the actor's influence. What must be realized is that the actor's part in the creation of a film has been greatly underrated in the past. The auteur theory can be revised and repropounded with actors in mind: under certain circumstances, an actor may influence a film as much as a writer, director or producer; some actors are more influential than others; and there are certain rare few performers whose acting capabilities and screen personas are so powerful that they embody and define the very essence of their films. If an actor is responsible only for acting but is not involved in any of the artistic decisions of film-making, then it is accurate surely to refer to the actor as a semi-passive icon, a symbol that is manipulated by writers and directors. But actors who not only influence artistic decisions (casting, writing, directing, etc.) but demand certain limitations on the basis of their screen personas, may justly be regarded as «auteurs». When the performer becomes so important to a production that he or she changes lines, adlibs, shifts meaning, influences the narrative style of a film and altogether signifies something

---

la cinta, como si ya fuera famoso. *Por encima de la ley* fue un vehículo cinematográfico no solamente dirigido a hacer de Seagal una estrella; va más allá: lo posiciona como tal desde el principio».

<sup>158</sup> No como es el caso, por ejemplo, de Schwarzenegger o Stallone, quienes han participado en producciones de distinta categoría genérica, como la comedia, la ciencia ficción, el *thriller*, etc.

clear-cut to audiences despite the intent of writers and directors, then the acting of that person assumes the force, style and integrity of an auteur.<sup>159</sup>

En el caso de Seagal, algunos de los rasgos que transitan su filmografía de manera indeleble son, independientemente de la época en que los filmes hayan sido rodados y de que se trate de estrenos de cine o de directos a DVD/Blu-ray, una violencia —y ambigüedad moral— excesiva, una quimérica combinación de defensa de la naturaleza/animales y los más desfavorecidos y un ininterrumpido —y aparentemente contradictorio— empleo del aikido como estilo de lucho, perenne hilo conductor de cada una de sus obras. Arte marcial que, lejos de incorporar una cierta coherencia a la mezcla, añade cierta paradoja; el aikido es conocido por ser el arte marcial de la paz:

More than any action star I know of, Seagal puts his imprint on every movie he makes, whether he's writing and producing it or just appearing in it. He brings a certain personality, formula and set of motifs to pretty much every picture he ever does. Most actors try to find scripts they can work with, Seagal seems to have scripts grow out of him. [...] These scripts are written for him, or by him, or they are rewritten to fit him, so they always end up featuring some of his obsessions: enlightened men with shadow CIA pasts, westerners with expertise in Asian ways (aikido, swords, herbology,

---

<sup>159</sup> «Sea el actor o no un genuino autor en el más amplio sentido de la crítica, la mera posibilidad de esta cuestión resulta, como mínimo, provocadora y discutible. El concepto del “actor como autor” que aquí se postula es un modelo con el que explorar y explicar la influencia real del actor. Lo que se tiene que entender desde el principio es que la labor del actor en la realización de una película ha sido tradicionalmente infravalorada. La teoría de la autoría puede ser revisada y reformulada de acuerdo a la introducción del actor en la ecuación: bajo ciertas circunstancias, un actor puede influir en una película como guionista, director o productor; algunos actores son más influyentes que otros; y hay determinados y raros casos en que los actores, gracias a su interpretación y presencia en pantalla, pueden llegar a definir la esencia misma de un filme. Si el actor es solamente responsable de su actuación y no se implica en ninguna otra tarea ni decisión artística en la realización, entonces podemos establecer que su labor actuar es del tipo *semi-pasivo*, un símbolo que es moldeado por guionistas y directores. Sin embargo, aquellos actores que poseen influencia en la toma de decisiones artísticas —tales como la elección del reparto, el guion, la dirección, etc.— y demandan ciertas limitaciones sobre las bases de sus interpretaciones, pueden ser justamente considerados como “autores”. Cuando un intérprete llega a ser tan importante en una producción como para cambiar líneas de diálogo, el significado de una escena o influir en el estilo narrativo y, en conjunto, crear algo distinto y apreciable por el público a pesar del peso de los guionistas y directores, entonces la actuación de esa persona adquiere la fuerza, el estilo y la integridad de un autor».

Buddhism), various types of mafia (Italian-American, European, Asian), music (blues, bluegrass, reggae, much of it performed by or written by Seagal himself), the protection of animals or the environment<sup>160</sup> (Vern, 2008: VI).

Ante este aparente cúmulo de contradicciones e incongruencias se esconde una compleja percepción del cine y una notoria personalidad que se muestra, inmutablemente, presente en cada una de sus obras. Un sello personal, original, privativo y fuertemente asentado que se pone en evidencia a través de toda una serie de mecanismos temáticos y formales que sus películas comparten. Además, la propia persona de Steven Seagal, lejos de ser un «actor que interpreta papeles concretos», funciona como un *metatexto* en sí misma. Su imagen no puede entenderse sin sus filmes; del mismo modo que sus películas no pueden ser enteramente comprendidas si se ignoran su propia vida y su personalidad.

## 2. 4. Corpus documental

Al ser Steven Seagal el referente primordial de la investigación, se decidió que el corpus documental quedaría conformado por la filmografía cinematográfica completa —y parte de la *extra-cinematográfica*— protagonizada por el actor/director, es decir: las treinta y cinco películas que ha protagonizado y han sido estrenadas en cines —o lanzadas directamente al mercado doméstico del DVD/Blu-Ray— desde el año 1988 hasta el 2015, ambos inclusive; y el *reality-show Steven Seagal: con su propia ley* (*Steven Seagal: Lawman*, 2009-10, 2014), serie de TV emitida por los canales estadounidenses de

---

<sup>160</sup> «Más que cualquier otra estrella de acción que conozca, Seagal es capaz de imprimir su sello personal en cualquier película que haga, ya sea a través de sus labores como guionista y productor o, simplemente, a través de su mera presencia en pantalla. Es capaz de mostrar su personalidad a través de una fórmula muy concreta en la que se dan cita todos los *leit motifs* que le preocupan, y en todas sus obras. La mayoría de los actores tratan de encontrar guiones con los que trabajar, pero con Seagal parece que los guiones crezcan a su alrededor. [...] Estos guiones son escritos para él, o por él, o reescritos para amoldarlos a su estilo, por lo que siempre contienen muchos de los tópicos que le obsesionan: hombres con un oscuro pasado en la CIA, occidentales con experiencia en culturas o tradiciones asiáticas —aikido, espadas, herbolaría, budismo—, varios tipo de mafia —italoamericana, europea, asiática—, música —blues, reggae, muchas de ellas escritas por el propio Seagal—, la protección de los animales o el medio ambiente».

pago A&E y Reelz,<sup>161</sup> sobre su labor como ayudante del sheriff en el condado de Jefferson Parish, Louisiana.

Asimismo, se decidió dejar fuera del análisis las películas en las que Seagal interpreta papeles secundarios, irrelevantes o accesorios para la trama. Estos largometrajes son: *Decisión crítica*,<sup>162</sup> *Tiempo límite*, *Clementine* (Du-yeong Kim, 2004), *The Onion Movie* (Tom Kuntz y Mike Maguire, 2008), *Machete* (Ethan Maniquis y Robert Rodriguez, 2010) y *Juego sucio en Las Vegas* (*Gutshot Straight*, Justin Steele, 2014). Se trata de obras que, por definición, no representan el trabajo creativo e ideológico de Seagal, por lo que su análisis poco podría aportar al corpus general, más allá de distorsionar la muestra o enmascarar cualidades que, de otro modo, serían —y son— evidentes.

La lista de películas que conforman el corpus documental, ordenada cronológicamente según las fechas de estreno, queda comprendida por:

1. *Por encima de la ley* (*Above the Law*, Andrew Davis, 1988).
2. *Difícil de matar* (*Hard to Kill*, Bruce Malmuth, 1990).
3. *Señalado por la muerte* (*Marked for Death*, Dwight H. Little, 1990).

---

<sup>161</sup> Las temporadas 1 y 2 fueron emitidas por el canal A&E, mientras que la temporada 3 lo fue por el canal Reelz.

<sup>162</sup> El contrato que Seagal firmó con Warner Bros. le obligaba a protagonizar nueve películas con la *major* estadounidense. Dado que las relaciones a lo largo de los filmes previos se habían ido deteriorando progresivamente —especialmente, como consecuencia directa de las diferencias creativas entre Seagal y el estudio—, Seagal aceptó participar en *Decisión crítica* aun a sabiendas de que su papel sería secundario. Así, a cambio de algunas semanas de rodaje, logró *descontar* una de las tres películas que, según el contrato, aún le quedaban por realizar con Warner Bros. antes de poder trabajar con otros estudios. En *New York Magazine* apuntan algunos detalles en este sentido: «So why would such star [...] accept such a bit part? For the money, of course. [...] He petitioned *Executive Decision*'s producer, Joel Silver, to give him some work to tide him over between movies. But insiders claim that neither Silver nor first-time director Stuard Baird wanted any part of the snippish Seagal. Unfortunately for them, Warner Bros.—where the actor has a multipicture deal—insisted that he be hired» (Friedman, Weschler y Landman, 1995: 9). [«¿Por qué una estrella [como Seagal] aceptaría un papel tan pequeño? Por el dinero, por supuesto. [...] Seagal pidió al productor de *Decisión crítica*, Joel Silver, que le diera algo de trabajo entre el rodaje de una y otra película. Sin embargo, algunas fuentes afirman que ni Silver ni el director de la cinta, Stuard Baird, querían nada del irritable Seagal. Por desgracia para ellos, Warner Bros. —donde el actor tiene en vigor un contrato por varias películas— insistió en que fuera contratado».]



4. *Buscando justicia* (*Out for Justice*, John Flynn, 1991).
5. *Alerta máxima* (*Under Siege*, Andrew Davis, 1992).
6. *En tierra peligrosa* (*On Deadly Ground*, Steven Seagal, 1994).
7. *Alerta máxima 2* (*Under Siege 2: Dark Territory*, Geoff Murphy, 1995).
8. *The Glimmer Man* (John Gray, 1996).
9. *En tierra peligrosa 2* (*Fire Down Below*, Félix Enríquez Alcalá, 1997).
10. *El último patriota* (*The Patriot*, Dean Semler, 1998).
11. *Herida abierta* (*Exit Wounds*, Andrzej Bartkowiak, 2001).
12. *Al filo de la muerte* (*Half Past Dead*, Don Michael Paul, 2002).
13. *El extranjero* (*The Foreigner*, Michael Oblowitz, 2003).
14. *Venganza ciega* (*Out for a Kill*, Michael Oblowitz, 2003).
15. *Las entrañas de la bestia* (*Belly of the Beast*, Siu-Tung Ching, 2003).
16. *Rescate al límite* (*Out of Reach*, Po-Chih Leong, 2004).
17. *Yakuza, el imperio del sol naciente* (*Into the Sun*, Mink, 2005).
18. *Sumergido: Alerta total* (*Submerged*, Anthony Hickox, 2005).
19. *Vengador* (*Today You Die*, Don E. FauntLeRoy, 2005).
20. *Golpe al amanecer* (*Black Dawn*, Alexander Gruszynski, 2005).
21. *Mercenario de la justicia* (*Mercenary for Justice*, Don E. FauntLeRoy, 2006).
22. *Shadow Man* (Michael Keusch, 2006).
23. *Equipo de ataque* (*Attack Force*, Michael Keusch, 2006).
24. *El vuelo de la ira* (*Flight of Fury*, Michael Keusch, 2007).
25. *Ley urbana* (*Urban Justice*, Don E. FauntLeRoy, 2007).
26. *A tiro limpio* (*Pistol Whipped*, Roel Reiné, 2008).
27. *Kill Switch* (Jeff King, 2008).
28. *Cazadores de sangre* (*Against the Dark*, Richard Crudo, 2009).
29. *Ruslan: La venganza del asesino* (*Driven to Kill*, Jeff King, 2009).

30. *El protector* (*The Protector*, Keoni Waxman, 2009).
31. *Un hombre peligroso* (*A Dangerous Man*, Keoni Waxman, 2009).
32. *Nacido para matar* (*Born to Raise Hell*, Lauro Chartrand, 2010).
33. *Máxima condena* (*Maximum Conviction*, Keoni Waxman, 2012).
34. *A Good Man* (Keoni Waxman, 2014).
35. *Absolution* (Keoni Waxman, 2015).



### 3. Marco teórico y estado de la cuestión

Como ya se ha puesto de manifiesto en más de una ocasión, de un tiempo a esta parte la bibliografía sobre cine de acción ha aumentado significativamente —entendiéndose este genérico «cine de acción», fundamentalmente, como el integrado por los filmes del ciclo de acción de Hollywood desde los años ochenta hasta la actualidad—. *Genre and Hollywood*, de Steve Neale, es una certera muestra de esta realidad. Publicado en el año 2000, el autor ofrece en el texto un recorrido por algunos de los —en su opinión— géneros cinematográficos más relevantes. La acción —o más concretamente, «the action-adventure»— cuenta con su propio epígrafe, donde el escritor presenta una pequeña síntesis sobre el origen del «género»:

The term «action-adventure» is nowadays used to describe what was perceived in the 1980s and 1990s to be a new and dominant trend in Hollywood's output, a trend exemplified by the *Alien* films (1979, 1986, 1992), the *Indiana Jones* films (1981, 1984, 1989), the *Rambo* Films (1982, 1985, 1988), the *Die Hard* films (1988, 1990, 1995) and the *Terminator* films (1984, 1991), as well as by films like *Total Recall* (1990), *Point Break* (1991), *The Last of the Mohicans* (1992) and *Braveheart* (1995). [...] The term «action-adventure» has been used, though, to pinpoint a number of obvious characteristics common to these genres and films: a propensity for spectacular physical action, a narrative structure involving fights, chases and explosions, and in addition to the development of state-of-the-art special effects, an emphasis in performance on athletic feats and stunts. The hyperbolic nature of this emphasis has often been accompanied by an emphasis on the «hyperbolic bodies» and physical skills of the stars involved: Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone, Dolph Lundgren, Bruce Willis, Brigitte Nielsen, Linda Hamilton and others<sup>163</sup> (Neale, 2000: 52).

---

<sup>163</sup> «El término “acción-aventuras” es empleado hoy en día para describir lo que en los años ochenta y noventa se percibió como una corriente nueva y dominante en la producción de Hollywood; una corriente ejemplificada por los filmes de *Alien* (1979, 1986, 1992), *Indiana Jones* (1981, 1984, 1989), *Rambo* (1982, 1985, 1988), *La jungla de cristal* (1988, 1990, 1995) y *Terminator* (1984, 1991), así como por largometrajes como *Desafío total* (1990), *Le llaman Bodhi* (1991), *El último mohicano* (1992) y *Braveheart* (1995). [...] El término “acción-aventuras” también se ha usado para señalar una serie de características que estos filmes tienen en común: una propensión hacia la acción física espectacular, una estructura narrativa plagada de peleas, persecuciones, explosiones y efectos especiales de última generación, un énfasis en la representación de hazañas físicas extraordinarias y un empleo sistemático de especialistas. La naturaleza hiperbólica de este énfasis ha venido a menudo de la mano de un énfasis en los

A pesar de considerarlo como uno de los géneros predominantes del cine de Hollywood —en igualdad de condiciones con «Biopics», «Comedy», «Contemporary Crime»,<sup>164</sup> «Epics and Spectacles», «Horror and Science Fiction», «Musicals», «Social Problem Films», «Teenpics», «War Films» y «Westerns»—,<sup>165</sup> resulta llamativo que Neale se refiera a este tipo de filmes como una mera tendencia —nueva y dominante, como él mismo señala— que desde los años ochenta en adelante ha marcado, en gran medida, la producción de Hollywood.

Por otro lado, Neale destaca una idea/paradoja que, a día de hoy, no ha sido todavía resuelta satisfactoriamente: que el cine de acción —o, de manera más precisa, la película de acción— se define por unas características intrínsecas que no le son ajenas a otros géneros cinematográficos —o ciclos temáticos—. Esta problemática está lejos de ser anecdótica. Si las características que definen el filme de acción —tales como, en palabras de Neale, «una propensión hacia la acción física espectacular, una estructura narrativa plagada de peleas, persecuciones, explosiones y efectos especiales de última generación, un énfasis en la representación de hazañas físicas extraordinarias y un empleo sistemático de especialistas»— no son propias o exclusivas de este —supuesto— «género», resulta epistemológicamente complejo considerar este cine de acción como un «género» en sí mismo. Ante tal situación, surge el interrogante de si este tipo de cine no sería más bien un «no-género»; o un «género» que basa su capacidad de definirse como tal en el uso de elementos procedentes del resto de géneros —el pastiche definitivo—.

Bajo este prisma, el cine de acción habría de ser considerado como un género posmoderno —una suerte de monstruo de «Frankenstein» difícil de acotar y definir—. Y, sin embargo, una de las ideas más extendidas entre la crítica especializada —y el público— es la incuestionable facilidad con la que se puede catalogar una película cualquiera como de acción o no. A pesar de las distensiones teóricas existentes en torno al concepto de cine de acción, varias disciplinas se han acercado al mismo desde diferentes —y

---

“cuerpos hiperbólicos” y en las habilidades físicas de las estrellas protagonistas: Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone, Dolph Lundgren, Bruce Willis, Brigitte Nielsen, Linda Hamilton y otros».

<sup>164</sup> Etiqueta que a su vez contiene el «cine de detectives, las películas de gánsteres y los *thrillers* de suspense».

<sup>165</sup> «Biografías, comedias, crimen contemporáneo, cine épico y de espectáculo, terror y ciencia ficción, musicales, filmes de problemas sociales, películas de adolescentes, cine bélico y *westerns*».

oportunos— enfoques. A lo largo de las siguientes páginas trataré de presentar —siquiera someramente— algunas de estas perspectivas, lo que ayudará a entender, situar y delimitar adecuadamente el estado de la cuestión en lo referente a esta cinematografía tan específica.

### 3. 1. Los cuerpos: «Hard Bodies», «Soft Bodies» y «Spectacular Bodies»

A la hora de enumerar las obras más significativas publicadas sobre el cine de acción, Neale (2000: 52) apenas es capaz de destacar dos títulos:

It is thus not surprising that the two major books published to date on these films—*Hard Bodies: Hollywood Masculinity in Reagan Era* by Jeffords (1994) and *Spectacular Bodies: Gender, Genre and the Action Cinema* by Tasker (1993)—both focus on the ideological implications of this emphasis and both contain the word «bodies» in their titles.<sup>166</sup>

Todavía hoy en día, más de veinte años después de su publicación, tanto *Hard Bodies: Hollywood Masculinity in Reagan Era* como *Spectacular Bodies: Gender, Genre and the Action Cinema* se encuentran entre los estudios más relevantes de la materia.

En el primero de ellos, Susan Jeffords analiza el cine de acción de los años ochenta —y noventa— a través, fundamentalmente, de su manifestación más musculosa e hiperbólica. Mediante el análisis de la evolución de los cuerpos de los protagonistas de algunas de las obras más representativas —taquilleras— del periodo, Jeffords establece una senda que comienza con la indestructibilidad de los mismos —los «Hard Bodies», como ella misma los define— y que, progresivamente, a medida que la política del presidente estadounidense Ronald Reagan vira hacia determinados tópicos —y se suaviza—, y máxime con la llegada de George H. W. Bush a la presidencia en 1989, cristaliza en la vulnerabilidad de este mismo cuerpo musculoso y en el auge de otro tipo de cuerpo menos hiperbólico y más orientado hacia las estructuras familiares y paternas:

In the broadest terms, whereas the Reagan years offered the image of a «hard body» to contrast directly with the «soft bodies» of the Carter years, the late 1980s and early 1990s saw a reevaluation of that hard body, not for

---

<sup>166</sup> «No resulta sorprendente que los dos libros más importantes publicados hasta la fecha sobre estas películas —*Hard Bodies: Hollywood Masculinity in Reagan Era*, de Jeffords (1994), y *Spectacular Bodies: Gender, Genre and the Action Cinema*, de Tasker (1993)— estén ambos centrados en las implicaciones ideológicas de este énfasis [por el/lo físico] y contengan la palabra “cuerpos” en sus títulos».

a return to the Carter soft body but for a rearticulation of masculine strength and power through internal, personal, and family-oriented values. Both of these predominant models—the hard body and the «sensitive family man»—are overlapping components of the Reagan Revolution, comprising on the one hand a strong militaristic foreign-policy position and on the other hand a domestic regime of an economy and a set of social values dependent on the centrality of fatherhood<sup>167</sup> (Jeffords, 1994a: 13).

Resulta significativa la puntualización de Jeffords en lo relativo a la influencia real existente entre la política de Reagan y la producción de algunas de estas películas. Si bien pudiera parecer que la una influye en la otra, y viceversa, Jeffords (1994a: 15) argumenta que, más que mantener una verdadera relación de mutua influencia, ambas instituciones son consecuencia del cambio en las actitudes de la población respecto a los años de la administración Carter:

I am not suggesting that Reagan in any way *caused* these stories to be told, or that he even consciously exploited the imagery of the films he viewed weekly in the White House. It is more that both Reagan and Hollywood participated in a radical shift away from the attitudes, public policies, and national concerns that characterized the late 1970s and the Carter administration.<sup>168</sup>

Jeffords continúa (1994a: 86-87):

It is not possible to say that the Reagan Revolution *caused* such stories to be written or to be so popularly viewed. What it is possible to suggest is that both the Reagan Revolution and these films sequences captured in some

---

<sup>167</sup> «A grandes rasgos, mientras los años [de la presidencia] de Ronald Reagan ofrecieron la imagen de un “cuerpo musculoso”, en contraste directo a los “cuerpos blandos” de la administración Carter, entre el final de los años ochenta y el comienzo de los noventa tuvo lugar una reevaluación de estos cuerpos hiperbólicos. No supuso un retorno a los cuerpos blandos de la época Carter, sino una rearticulación de la fuerza y el poderío masculinos a través de nuevos valores, más internos, personales y orientados hacia la familia. Ambos modelos dominantes —el de los cuerpos musculosos y el del “hombre de familia sensible”— presentan ambivalencias de la Revolución Reagan, y ofrecen una combinación/fusión de una estrategia de política exterior agresiva, un régimen nacional económico y un conjunto de valores sociales dependientes por entero de la paternidad».

<sup>168</sup> «No estoy sugiriendo que Reagan *provocara* en modo alguno que estas historias fuesen contadas, o que, conscientemente, aprovechara y/o explotara la imaginaria de los filmes que semanalmente veía en la Casa Blanca. La realidad es que ambos, Reagan y Hollywood, participaron en un cambio radical en las actitudes, las políticas públicas y las preocupaciones e intereses nacionales que caracterizaron el final de los años setenta y la administración Carter».

sense the concerns of American audiences and offered a resolution to their anxieties through the restoration of a happy father/son relationship to the benefit of the community/nation/universe as a whole.<sup>169</sup>

De esta forma, los «Hard Bodies» de la administración Reagan surgen como una reacción a los «Soft Bodies»<sup>170</sup> de la administración Carter; como un intento por desvincularse de todo lo negativo ligado al gobierno anterior. Estos «Hard Bodies» —o «cuerpos musculosos»— suponen una cierta tabula rasa con los que afrontar el futuro y, a través de ellos, reflexionar —y re-imaginar— en torno a los errores del pasado:

In the dialectic of reasoning that constituted the Reagan movement, bodies were deployed in two fundamental categories: the errant body containing sexually transmitted disease, immorality, illegal chemicals, «laziness», and endangered disease, which we can call the «soft body»; and the normative body that enveloped strength, labor, determination, loyalty, and courage—the «hard body»—the body that was to come to stand as the emblem of the Reagan philosophies, politics, and economics. In this system of thought marked by race and gender, the soft body invariably belonged to a female

---

<sup>169</sup> «No puede decirse que la Revolución Reagan *provocara* la escritura y popularidad de estas historias. Lo que sí puede sugerirse, no obstante, es que ambos fenómenos, la Revolución Reagan y las secuencias de estas películas, capturaron en cierto modo las preocupaciones de los espectadores estadounidenses, ofreciendo como solución a sus ansiedades la restauración de una feliz relación paterno-filial para beneficio de la comunidad/nación/universo en su conjunto».

<sup>170</sup> Para esta conceptualización, Jeffords bebe de la terminología empleada por Robert Bly, quien en los años setenta identificó a los «soft males»: «In the seventies I began to see all over the country a phenomenon that we might call the “soft male”. Sometimes even today when I look out at an audience, perhaps half the young males are what I’d call soft. They’re lovely, valuable people—I like them—they’re not interested in harming the earth or starting wars. There’s a gentle attitude toward life in their whole being and style of living. But many of these men are not happy. You quickly notice the lack of energy in them. They are life-preserving but not exactly life-giving. Ironically, you often see these men with strong women who positively radiate energy» (Bly, 2001: 2-3). [«En los años setenta comencé a percibir a lo largo de todo el país un fenómeno que podríamos denominar como el “hombre blando”. Incluso hoy en día, cuando miró a una audiencia, quizá la mitad de los hombres jóvenes son lo que yo llamaría blandos. Son personas encantadoras y valiosas —me gustan— no tienen interés alguno en dañar el planeta o en iniciar guerras. Poseen una actitud gentil hacia la vida en todo su ser y en su estilo de vida. Sin embargo, muchos de ellos no son felices. Notas fácilmente su falta de energía. Son preservadores de vida, pero exactamente no dan vida. Irónicamente, a menudo encuentras a estos hombres con mujeres fuertes que irradian energía».]



and/or a person of color, whereas the hard body was, like Regan's own, male and white<sup>171</sup> (Jeffords, 1994a: 24-25).

Uno de los principales logros —teóricos— de Jeffords fue la introducción de la representación cinematográfica de los cuerpos en la agenda mediática de los estudios culturales de la década de los años noventa. Como ella misma ha señalado:

In a national history where enemies have often been demonized as «feminine» or domestic heroes celebrated as «manly», where the nation as a whole has been admonished to be «tough» and «firm», where presidential characters have been evaluated in term of what Rupert Wilkinson has labeled their «macho» style, or where national politics have been argued in terms of family values, any understanding of U.S. national identity and the foreign policies that stem from it must be understood in relation to the structures of gender. In order to accomplish this, the relationship between foreign policy and culture must be investigated, for it is largely through culture that gender structures are disseminated in U.S. society<sup>172</sup> (Jeffords, 1994b: 92).

La influencia de Jeffords en el estudio del cine de acción ha sido capital. La gran mayoría de los autores posteriores han tomado sus escritos como fuentes referenciales, ya sea para extenderlos o complementarlos.

Una de las autoras cuyos trabajos han seguido más de cerca el fenómeno de los «Hard Bodies» es Yvonne Tasker. Ella, sin embargo, adopta la terminología «Spectacu-

---

<sup>171</sup> «Dentro de la dialéctica de razonamiento del movimiento reaganiano, los cuerpos se clasificaron en dos categorías fundamentales: el cuerpo errante, portador de enfermedades de transmisión sexual, inmoralidad, químicos ilegales, “dejadez” y otras enfermedades peligrosas, que podríamos definir como el “cuerpo blando”; y el cuerpo normativo, que se caracteriza por la fuerza, el trabajo, la determinación, la lealtad, el coraje —el “cuerpo musculoso”—; el cuerpo que se convertiría en el emblema de las filosofías, políticas y economías reaganianas. En este sistema de pensamiento definido por la raza y el género, el cuerpo blando estaba invariablemente asociado con el de una mujer y/o una persona de color, mientras el cuerpo musculoso lo estaba, al igual que Reagan, con un hombre blanco».

<sup>172</sup> «En una historia nacional donde los enemigos han sido en ocasiones demonizados como “femeninos” y los héroes celebrados como “varoniles”, donde la nación en su conjunto ha sido amonestada por ser “dura” y “firme”, donde las figuras presidenciales han sido evaluadas en términos de lo que Rupert Wilkinson ha definido como su “hombría”, o donde la política estatal ha sido discutida en base a los valores familiares, cualquier comprensión sobre la identidad nacional estadounidense y la política exterior que se derive de ella debe ser entendida en relación a sus estructuras de género. La correspondencia entre política exterior y cultura ha de ser investigada, dado que es fundamentalmente a través de la cultura como las estructuras de género son diseminadas en la sociedad».

lar Bodies» para referirse a ellos, introduciendo un matiz distintivo que, si bien en Jeffords podía estar implícito, en Tasker queda completamente explicitado: el cuerpo como sustancia expresiva del propio espectáculo; el cuerpo —predominantemente— masculino y musculoso como un espectáculo en sí mismo, como una creación artística sobre la que fundamentar el resto de los elementos de las narrativas espectaculares que componen este tipo de cinematografía:

In some sense the bodybuilder is precisely unnatural, being as he is so clearly marked as *manufactured*. Bodybuilding offers the possibility of self-creation, in which the intimate space of the body is produced as a raw material to be worked on and worked over, ultimately for display on a public stage. Thus critics have seen stars like Stallone and Schwarzenegger as «performing the masculine», drawing attention to masculinity and the male body by acting out an excessive caricature of cultural expectations<sup>173</sup> (Tasker, 1993a: 78).

Tasker (1993a: 79-80) recupera a Laura Mulvey y su influyente artículo *Visual Pleasure and Narrative Cinema* para darle una vuelta de tuerca y referirse a estos «Spectacular Bodies» como una versión evolucionada y actualizada de los cuerpos femeninos espectaculares de los que Mulvey hablaba:<sup>174</sup>

---

<sup>173</sup> «En cierto sentido, el culturista es antinatural; se le percibe claramente como *fabricado* o *artificial*. El culturismo ofrece la posibilidad de la auto-creación; el espacio íntimo del cuerpo sirve de materia prima sobre la que trabajar y es, en última instancia, exhibido en un escenario público. Es por esto que algunos críticos han visto en estrellas como Stallone y Schwarzenegger a una suerte de “moldeadores de lo masculino” que atraen la atención sobre la masculinidad y el cuerpo masculino a través de una representación excesiva y caricaturesca de las expectativas culturales».

<sup>174</sup> Conviene detenerse someramente en el artículo de Mulvey, pues como señala Tasker, los paralelismos que pueden establecerse entre los momentos de espectáculo que el cuerpo femenino deparaba en el cine clásico de Hollywood y el espectáculo del cuerpo masculino de las corrientes «acrobáticas» y «musculosas» del ciclo de acción de Hollywood son algo más que circunstanciales. «The cinema satisfies a primordial wish for pleasurable looking, but it also goes further, developing scopophilia in its narcissistic aspect. The conventions of mainstream film focus attention on the human form. Scale, space, stories are all anthropomorphic. Here, curiosity and the wish to look intermingle with a fascination with likeness and recognition: the human face, the human body, the relationship between the human form and its surroundings, the visible presence of the person in the world. [...] Mainstream film neatly combined spectacle and narrative. [...] The presence of woman is an indispensable element of spectacle in normal narrative film, yet her visual presence tends to work against the development of a story line, to freeze the flow of action in moments of erotic contemplation. This alien presence then has to be integrated into cohesion with the narrative» (Mulvey, 1975). [«El cine satisface un deseo esencial de placer visual, pero va más

Within the action cinema, these male bodies also tell powerful stories of subjection and resistance, so that muscles function both to give the action hero the power to resist, at the same time as they conform him in a position that defines him almost exclusively through the body. As with the figure of the showgirl that Laura Mulvey refers to in classic Hollywood films, contemporary American action movies work hard, and often at the expense of narrative development, to contrive situations for the display of the hero's body. If the performance of a show functioned to produce the showgirl as spectacle, then the equivalent of the action movie are the gym, a space for rehearsal, and the arena for a fight, whether that be the boxing ring or a more expansive «natural» setting. The other key site which has repeatedly been used to provide a narrative excuse for the hero's nakedness is not the bedroom but

---

allá, desarrollando cierta escopofilia en su aspecto narcisista. Las convenciones del cine comercial centran su atención en la forma humana. Escala, espacio e historias son todas antropomorfas. La curiosidad y el deseo de mirar se entremezclan con una fascinación por la semejanza y el reconocimiento: la cara humana, el cuerpo humano, la relación entre la forma humana y todo lo que la rodea, la presencia visible de una persona en el mundo. (...) El cine comercial combina perfectamente el espectáculo y la narrativa. (...) La presencia de la mujer es un elemento de espectáculo indispensable en el filme narrativo convencional, a pesar de que al mismo tiempo tienda a ir en contra del desarrollo de la historia, congelando el flujo de la acción en momentos de contemplación erótica. Esta presencia extraña tiene entonces que ser integrada dentro de la narrativa».] La representación del cuerpo masculino en el cine del ciclo de acción de Hollywood bebe de esta concepción, actualizándola —se trasvasan las características espectaculares del cuerpo femenino al masculino—, pero manteniendo constante la visión predominante masculina a la que se dirige. En el proceso, el homoerotismo surge como una de las formas de placer más extendidas y estudiadas que ofrecen las características imágenes de estos productos de los años ochenta: «In the hardbody genre, the camera treats the male body in much the same way as it has traditionally treated the female body: through excessively lingering shots, pans along the length of the body, and close-ups of specific body parts. The feminization of the hyper-masculine body also raises questions as to audience identification with the hardbodied actors, as these films were created with a largely male audience in mind. [...] Chief among these questions are the possible (homo)erotic implications that a depiction of a feminized male has for a male audience and the ways in which this (homo)eroticism is diffused» (Ayers, 2008: 43). [«En el género de los cuerpos musculosos, la cámara trata el cuerpo masculino de la misma forma en la que ha sido tradicionalmente tratado el cuerpo femenino: mediante el empleo de planos excesivamente largos, panorámicas a lo largo de toda su extensión y primeros planos de partes específicas. La feminización del cuerpo hipermasculino plantea ciertas cuestiones relativas a la identificación de los espectadores con estos esculturales actores, especialmente si se tiene en cuenta que estos filmes están sobre todo dirigidos a audiencias masculinas. (...) Un asunto capital resulta de las posibles implicaciones (homo)eróticas que la mostración de un hombre *feminizado* tiene para los espectadores masculinos y las formas en que este (homo)erotismo es difundido».]

the prison. The prison is also, crucially, a site of punishment, a place designed to separate off those elements perceived as socially undesirable or dangerous. All these sites involve a mapping of themes of punishment and triumphant resistance onto the male body.<sup>175</sup>

Lynda Boose (1993: 74) retoma el hilo de Tasker —y otros autores— al estudiar la caricaturización de estas obras. La exhibición de cuerpos de culturistas incide en las ideas de exceso, desfase e incoherencia, lo que, junto a las contradicciones homoeróticas, genera lecturas hipermasculinizadas y difíciles de integrar, no ya para una espectadora femenina, sino para el propio espectador masculino al que —supuestamente— estas obras están fundamentalmente dirigidas:

Yet as the masculine icon has undergone such literal inflation, the representation of maleness and the narrative in which it is imagined—which together constitute a set of culture-specific dreams, desires, and fears—has become progressively less adult as a projection and more the cartoon image of a little boy's fantasy of manhood. Inhabiting narratives that frequently belong to an identifiably post-Vietnam genre that imagines reshaping the future by changing the past, the fortresslike body image of the masculine hero who arose in post-Vietnam America reassures its audience of a masculine dominance made invulnerable by the arsenal of high-tech killing devices that this genre obsessively imagines as necessary extension of male body power. Movies starring the Hollywood hulks are narcissistic and homoerotic. They are focused on a male body image that signifies not heterosexual virility but potency over other male contenders played out within a graphics that writes female desire as a cipher and offers male bodies up to the gaze of other men. Such film are cultural isomorphs of the football game—an aggressive enact-

---

<sup>175</sup> «En el cine de acción, estos cuerpos masculinos también cuentan intensas historias sobre sometimiento y resistencia, con los músculos cumpliendo una doble función: dar al héroe de acción el poder de resistir, y definirle al mismo tiempo a través de los límites de su cuerpo. De modo similar a como Laura Mulvey señaló que era representada la mujer en el cine clásico de Hollywood, el cine de acción estadounidense contemporáneo tiende a idear situaciones, a veces a costa del desarrollo narrativo, que permitan la exhibición del cuerpo del héroe. Si la representación de un *show* tiene por objeto mostrar a la *vedette* como un espectáculo, los equivalentes del cine de acción son entonces el gimnasio, un espacio para el ensayo, y el campo de batalla, ya se trate este de un ring de boxeo o de cualquier otro escenario “natural”. Otro lugar clave que provee a la narrativa de una excusa perfecta para la exhibición de la desnudez del héroe no es el dormitorio, sino la prisión. La cárcel es un lugar de castigo, diseñado para separar con claridad a aquellos elementos percibidos como socialmente indeseables o peligrosos. Todos estos escenarios giran en torno a las ideas de castigo y de resistencia triunfal sobre/de el cuerpo masculino».

ment of male bonding and competition played by males, for males, with women authorized only as cheering admirers of male prowess.<sup>176</sup>

Estos cuerpos enormes y desproporcionados pronto quedaron asociados a la idea de invencibilidad y poder; mensaje que la administración Reagan se estaba encargando de transmitir a través de su estricta política exterior y de su «criminalización» de los «Soft Bodies». Así, la hipermusculatura quedó pronto ligada a cierto conservadurismo político, mientras el resto de cuerpos representados en la gran pantalla —más reales y menos hipertrofiados o desarrollados— ensalzaban valores netamente diferentes —cuando no contrapuestos—:

Throughout the 1970s and early 1980s, the Vietnam War had been shrouded in a silence born out of national shame. When it reemerged as a topic in American society, it did so via film—surfacing at a site outside of argumentation or rebuttal and carried by the symbol-laden depiction of the male body. Through *Rambo*, Stallone's gleaming physique became the virtual equivalent of an ideological stake onto which American masculinity became firmly lashed to a political stance on the Vietnam War. After *Rambo*, the body of the hero in successive Vietnam films became a signpost for political perspective. Those films that construed their position as «anti» war represented the Vietnam experience through male bodies filmed to seem small, vulnerable, and implicitly destructible—bodies like those of Chris Sheehan, Michael J. Fox, Willem Dafoe, and Tom Cruise. Meanwhile, the right-wing films of Norris, Stallone, Hackman, and Schwarzenegger, to which *Rambo*

---

<sup>176</sup> «Con el icono de la masculinidad sufriendo tal grado de inflación, la representación de esta virilidad y las narrativas a través de las cuales es imaginada —lo que, unido, constituye un conjunto de sueños, deseos y miedos culturales— se han vuelto progresivamente menos adultas, como una proyección de dibujos animados de lo que vendría a ser la fantasía sobre la masculinidad de un niño pequeño. Habitando las narrativas que con frecuencia pertenecen a un género identificablemente post-Vietnam —que imagina remodelar el futuro cambiando el pasado—, el inescrutable cuerpo del héroe masculino que surge reafirma a su audiencia en la idea de una masculinidad dominadora y hecha invulnerable mediante el arsenal de armas de alta tecnología que obsesivamente el género plantea como una extensión necesaria del poder corporal de estos hombres. Los filmes protagonizados por estos armatostes son narcisistas y homoeróticos. Están centrados en la imagen del cuerpo masculino, un cuerpo que no ofrece virilidad heterosexual, sino potencia sobre otros rivales masculinos, presentados dentro de unos gráficos en los que el deseo femenino se encuentra cifrado, y que ofrece cuerpos masculinos para la mirada de otros hombres. Estas películas son, en cierto modo, isomorfos culturales del fútbol americano —una representación agresiva de lazos de amistad masculinos y competición, interpretada por hombres y dirigida a hombres, con las mujeres autorizadas únicamente a admirar y vitorear la potencia y destreza masculinas—.»

gave life, used the megabodied male to articulate this vision of an invincible America that did not «lose» the war so much as it was prevented from winning it<sup>177</sup> (Boose, 1993: 74-75).

El análisis de los cuerpos masculinos se ha manifestado como uno de los principales objetos de estudio de esta cinematografía. Sin embargo, como pronto quedaría evidenciado, la musculatura —y, por extensión, el cuerpo— no es una posesión exclusiva de los hombres.

### 3. 1. 1. «Musculinity» y las mujeres de acción

El análisis de determinadas obras de este periodo protagonizadas por mujeres en lugar de por hombres lleva a Tasker a desarrollar un término con el que analizar tanto a las primeras como a los segundos: «Musculinity». Con él, Tasker anula las cuestiones de género y es capaz de dar conceptualmente cabida tanto a los personajes interpretados por Schwarzenegger o Stallone como a los encarnados por Linda Hamilton o Sigourney Weaver en películas como *Terminator 2: El juicio final* o *Aliens: El regreso*:

In order to function effectively within the threatening, macho world of the action picture, the action heroine must be masculinised. The masculinisation of the female body, which is effected most visibly through her muscles, can be understood in terms of a notion of «musculinity». That is, some of the qualities associated with masculinity are written over the muscular female

---

<sup>177</sup> «Durante los años setenta y el comienzo de los ochenta, la Guerra de Vietnam había estado envuelta en un silencio fruto de la vergüenza nacional. Cuando resurgió en la sociedad estadounidense, lo hizo a través del cine —un lugar fuera de la argumentación o la refutación, y conducido por la descripción, cargada de simbolismo, del cuerpo masculino—. En *Rambo: Acorralado Parte II*, el reluciente cuerpo de Stallone se convirtió en el equivalente virtual de un estandarte ideológico sobre el que la masculinidad estadounidense quedaría fuertemente anclada a una posición política en la Guerra de Vietnam. Después de *Rambo: Acorralado Parte II*, el cuerpo del héroe en sucesivos filmes sobre Vietnam se convirtió en un indicador de la perspectiva política. Las películas antibélicas representaron la experiencia de Vietnam a través de cuerpos masculinos que eran filmados para parecer pequeños, vulnerables e implícitamente destructibles —cuerpos como los de Chris Sheehan, Michael J. Fox, Willem Dafoe y Tom Cruise—. Entretanto, los filmes de derechas de Norris, Stallone, Hackman y Schwarzenegger, a los que *Rambo: Acorralado Parte II* dio vida, se valieron del megacuerpo masculino para articular esta visión de unos Estados Unidos invencibles que no es que “perdieran la guerra”, simplemente se les impidió ganar».

body. «Musculinity» indicates the way in which the signifiers of strength are not limited to male characters<sup>178</sup> (Tasker, 1993a: 149).

Algunos autores han señalado que estas representaciones femeninas en realidad no expanden teóricamente el concepto, sino que, en cierto modo, lo corrompen, trasladando las características musculosas de los hombres directamente a las mujeres en una suerte de «travestismo muscular» (Tasker, 1993a: 149).

Lisa Purse (2011: 77) toma las tradicionales convenciones de género y sus representaciones y expone esta problemática en términos desestabilizadores:

The accusation levelled at the time that they were simply «men in drag» [...] returns us to this idea that women are somehow out of place in action cinema, outside of binary constructions of gendered behaviour, able to proceed only under special conditions. In the light of this it is perhaps not a surprise that the films themselves attempted to «explain away» their stars' physical aggression, why it was exceptional rather than the norm, why they would be «driven to do it». Explanatory devices usually characterised the heroine as in some way less rational; for example, under the sway of an instinctive maternal drive or the hysteria of a mentally strained mind.<sup>179</sup>

No obstante, Tasker y otros han argumentado que a pesar de la aparente «dureza» —y desnaturalización— que la musculatura proporciona a los cuerpos femeninos, esta no anula la feminidad de sus protagonistas; simplemente la complementa:

Tasker, along with Sherrie Inness [...] both note the binary nature of these masculinized or tough presentations of women. As Inness writes, «her

---

<sup>178</sup> «Para funcionar de manera efectiva dentro del amenazador e hipermasculino mundo del cine de acción, la heroína de acción ha de ser masculinizada. Esta masculinización del cuerpo femenino, evidente fundamentalmente a través de sus músculos, puede ser entendida en base a la noción de “musculinidad”. Esto es, algunas de las cualidades asociadas con la masculinidad son replicadas sobre la musculatura del cuerpo femenino. Gracias a la “musculinidad”, los atributos de fuerza ya no están solo limitados a los cuerpos masculinos».

<sup>179</sup> «La acusación de que simplemente eran “hombres travestidos” [...] recupera la idea de que las mujeres, en cierto modo, se encuentran fuera de lugar en el cine de acción, fuera de las construcciones binarias de género; capaces de proceder solo bajo unas premisas muy específicas. Por esto, quizá no resulte sorprendente que los filmes traten de “justificar” la agresión física de sus estrellas: por qué es excepcional y no la norma, o por qué deberían estar “impulsadas a actuar” de esa forma. Estos dispositivos explicativos normalmente caracterizan a la heroína como alguien menos racional; por ejemplo, alguien que está bajo la influencia de un fuerte instinto maternal o de un estrés o una histeria mental».

tougher and more masculine image suggests that a greater variety of gender roles are open to women; at the same time, however, her toughness is often mitigated by her femininity, which American culture commonly associates with weakness» (Inness, 1999: 5). In this way, while the new trend of male action heroes often acts in reclamation of masculinity, female action heroes are exerting masculinity while still retaining feminine traits—most commonly overt sexuality in appearance and actions<sup>180</sup> (Andrade, 2003: 12-13).

Como a menudo se ha señalado, estas mujeres musculosas —o, simplemente, de acción— han tenido que sufrir un cierto desplazamiento como *outsiders* del sistema. Si bien sus representaciones a través del cine y la televisión son más numerosas que nunca, estas aún se ven demasiado marcadas y constreñidas por un cierto conservadurismo:

This outsider status, therefore, reinforces «the cult of femininity» and «separates [women] from authority and power». [...] Inness's work, although a thorough explanation of late-twentieth-century media representation of strong women, does not address the paradoxical implication that it is the tough girls' very toughness—*i.e.*, their physical, intellectual, or emotional strength—that ultimately separates them from socially recognized forms of power, *i.e.*, empowerment<sup>181</sup> (O'Reilly, 2013: 7).

Neal King ha reflexionado en torno a las diferencias en la representación cinematográfica de hombres y mujeres en el desempeño de la labor policial en el cine de acción policíaco desde los años sesenta hasta el nuevo milenio. Concretamente, en su artículo *Generic Womanhood: Gendered Depictions in Cop Action Cinema*, King ana-

---

<sup>180</sup> «Tasker y Sherrie Inness han llamado la atención sobre la naturaleza binaria de estas representaciones de mujeres “musculinizadas” o duras. Como Inness escribe, “su imagen más dura y masculina sugiere que un amplio espectro de roles de género se encuentra a disposición de las mujeres; al mismo tiempo, sin embargo, esta dureza es mitigada por su feminidad, cualidad que la cultura estadounidense comúnmente asocia con la debilidad” (Inness, 1999: 5). En este sentido, mientras que la nueva hornada de héroes de acción actúa en reclamo de su masculinidad, las heroínas de acción profesan masculinidad mientras, al mismo tiempo, mantienen ciertas trazas de feminidad —habitualmente, a través de la sexualidad de su apariencia y de sus acciones—».

<sup>181</sup> «El estatus de *outsider*, por lo tanto, refuerza “el culto a la feminidad” y “separa [a las mujeres] de la autoridad y el poder”. [...] El trabajo de Inness, aunque a través de una profunda explicación de la representación de las mujeres fuertes en los medios de finales del siglo XX, no responde a la paradójica discrepancia de que la dureza de estas chicas duras —su fuerza física, intelectual o emocional—, en última instancia, las restringe de formas socialmente reconocidas de poder —como el empoderamiento—».



liza doscientas noventa y una películas de Hollywood que se adscriben a este género.<sup>182</sup> Sus resultados resultan esclarecedores: «Women are featured as cop action heroes in 24 Hollywood films (dating from 1973's *Cleopatra Jones*), compared to 267 that star only men»<sup>183</sup> (King, 2008: 238).

A pesar de esta significativa brecha representacional, conviene tener presente que, más que tratarse de una problemática de representación estrictamente cinematográfica, la base del asunto guarda una estrecha relación con las cifras reales de desempeño femenino entre el estamento policial estadounidense:

The genre may also reflect realities of women in U.S. policing. Actual police departments have screened applicants for strength and agility in ways that disadvantage women (though they do not enforce such standards for men once on the job; Martin and Jurik, 2007: 63), and the genre likewise features women in relatively few foot chases or fistfights. Rates of women's employment in police and sheriff's departments rose from 2 to 4 percent during the 1970s to more than 9 percent by 1993, to 11 per cent by 2000, and to nearly

---

<sup>182</sup> King (2008: 240-241) toma a Rick Altman como referencia a la hora de acotar el género cinematográfico que conforma su corpus de análisis: «This study defines film genre as both the process and the outcome of the *construction of group identity* for a set of motion pictures by producers, marketers, distributors, critics, and other audiences». Como prosigue: «During the course of such developments, Hollywood's repeated use of stars, settings, plot points, and marketing materials taught audiences to recognize instances of the genre well enough that consumers often refer to generic precursors in their assessments of new films. This collective alignment in interpretations between fans and producers constitutes genre» (King, 2008: 242). [«Este estudio define el género cinematográfico como el proceso y los resultados de una *construcción identitaria grupal* compartidos tanto por un conjunto de películas como por productores, vendedores, distribuidores, críticos y otras audiencias. [...] Durante el curso de estos desarrollos, el uso repetido por parte de Hollywood de estrellas, escenarios, líneas argumentales y elementos de *marketing* enseñó a las audiencias a reconocer ejemplos del género lo suficientemente bien como para que los consumidores, a veces, se refieran a estos precursores genéricos en sus evaluaciones de los nuevos filmes. Este alineamiento colectivo en las interpretaciones de los fans y los productores constituye un género».]

<sup>183</sup> «Las mujeres aparecen como heroínas de acción en veinticuatro filmes de Hollywood —desde *Cleopatra Jones*, en 1973—, en comparación con los restantes doscientos sesenta y siete en los que los protagonistas son solo hombres».

13 percent by 2006 (according to the U.S. Department of Justice and the Current Population Survey)<sup>184</sup> (King, 2008: 256).

Algunos de los resultados estadísticos más reseñables de los registrados por King son los que siguen: cuando son las figuras heroicas principales del filme, las mujeres son representadas como *rookies* o novatas cuatro veces más que los hombres —41.7 por ciento de las mujeres respecto al 10.2 por ciento de los hombres— (2008: 246); persiguen a asesinos en serie en una proporción de tres a uno en relación a sus compañeros masculinos —50.0 por ciento respecto al 18.7 por ciento de los hombres— (2008: 248); y realizan labores encubiertas en similar proporción —37.5 por ciento respecto al 12.7— (2008: 248). Por contra, las mujeres nunca aparecen representadas en casos que requieran «such approaches as interrogation, surveillance, witness protection, or repeated confrontation and sabotage of criminals»<sup>185</sup> (2008: 248). Como añade King (2008: 250):

Women are relatively uninvolved in combat. The average numbers of people whom they incapacitate or kill are less than half those hurt by men. [...] By contrast, and counter to the hypothesis that heroic women would more often be victimized in the genre, the distribution of violence against heroes is relatively even. Criminals beat, capture, and otherwise wound comparable proportions of men and women. Twenty-one men die as heroes on screen, mostly for involvement in the police corruption that never threatens women<sup>186</sup> (King, 2008: 250).

---

<sup>184</sup> «El género puede estar reflejando la realidad de las mujeres en los cuerpos policiales estadounidenses. De hecho, los departamentos de policía han tendido a seleccionar a candidatos por fuerza y agilidad en ciertas formas que perjudican a las mujeres —y ello a pesar de que, en el desempeño diario de su trabajo, ni siquiera los hombres cumplen con estos requisitos; Martin y Jurik, 2007: 63—. Del mismo modo, el género rara vez muestra a mujeres en persecuciones a pie o en peleas a puñetazos. El ratio de mujeres empleadas en departamentos policiales y oficinas del *sheriff* creció del 2 al 4 por ciento durante los años setenta, y llegó hasta el 9 por ciento en 1993, el 11 por ciento en 2000, y cerca del 13 por ciento en 2006 —de acuerdo a una encuesta de población actual del departamento de justicia estadounidense—».

<sup>185</sup> «Aproximaciones tales como interrogatorios, vigilancia, protección de testigos o enfrentamientos y sabotajes continuados contra criminales».

<sup>186</sup> «Las mujeres rara vez se ven envueltas en combates. El número medio de personas a las que [ellas] incapacitan o matan es menos de la mitad del número de heridos que los hombres provocan. [...] Sin embargo, y en contra de la hipótesis de que las heroínas serían victimizadas en el género más a menudo, la distribución de la violencia que sufren respecto a los héroes masculinos es prácticamente la misma. Los criminales golpean, capturan y causan heridas a hombres y mujeres en proporción similar. Hasta

Como sintetiza King (2008: 255), ciertas partes del universo policial se mantienen cerradas a la presencia femenina en cuanto a heroínas de acción: las operaciones de rescate cuando hay toma de rehenes —el escenario que, como se desarrollará en posteriores epígrafes, popularizó e institucionalizó *La jungla de cristal*— y las luchas contra la corrupción de las instituciones públicas. Ambos espacios —dos de los más populares del ciclo temático—, por contra, siguen siendo un territorio exclusivo de los hombres: «The logic of this genre affirms a separation of professional spheres, limiting women's involvement on the job to initial advancement and particular case types, leaving the most brutal power struggles to men»<sup>187</sup> (2008: 248). Resulta significativo en tanto que uno de los rasgos esenciales del filme de acción es, precisamente, la mostración de escenas de peligro, tensión, luchas o proezas físicas.<sup>188</sup>

Rikke Schubart (1998: 205) se pregunta por el lugar de estas mujeres, sintetizando en el texto que sigue todas las dudas y problemas que su presencia plantea en las películas de acción:

The heroine of femme fatale action performs the masquerade of masculinity: she kicks ass better than the Terminator, shoots straighter than Dirty Harry and like Rambo she transforms torture into renewed strength. But somehow she seems too good to be true. Renny Harlin's action movie *The Long Kiss Goodnight* made me return to an old suspicion of mine: that the action heroine is not what she pretends to be. Or rather, that she is much more than she pretends to be. Like the sphinx she is a figure of ambiguity: she is beautiful and feminine, yet active and lethal. And like the sphinx she presents us

---

veintiún hombres mueren como héroes en la pantalla, la mayoría implicados en asuntos de corrupción policial, una amenaza que nunca afecta a las mujeres».

<sup>187</sup> «La lógica de este género afirma una separación de esferas profesionales, limitando la implicación laboral de las mujeres al comienzo de la investigación o a casos particulares, con los hombres llevando a cabo las luchas de poder más brutales».

<sup>188</sup> Y sin embargo, como apunta King (2008: 248): «As trackers of serial killers, women focus on detection (half of the women and just more than one-third of the men) rather than combat, leaning on intellect and social skills more than physical prowess». [«Como rastreadoras de asesinos en serie, las mujeres se centran en la detección —la mitad de las mujeres y solamente un tercio de los hombres— más que en el combate, apoyándose en el intelecto y las habilidades sociales más que en la destreza física».]

with a riddle: «Who am I?» she asks, caressing her gun. «Am I a woman or am I a man?»<sup>189</sup>

La conclusión de Schubart para esta problemática se queda a medio camino. Las mujeres de estos filmes no representan enteramente a «las mujeres», ni son una actualización de sus contrapartidas masculinas; son simplemente agentes femeninos destinados a desarrollar su actividad en el campo de los deseos y fantasías masculinas. En cierto modo, están «artificialmente masculinizadas». En sus palabras (1998: 213), se trata de una problemática irresoluble y de una identificación imposible:

The woman with a gun does not signify a man with a phallus. She is always daughter, mother or Amazon, always a fantasy, always using a fetish offered by him. And she is always at his command, at his feet and at his service. [...] These phallic action heroines do not exceed the bounds of traditional gender roles, they cannot empower women and they do not pose a threat to male dominance. Male identification is never about «being like them» but rather fantasizing about «being with them». His story has nothing to offer women because it takes place on a level where women are agents of male pleasures. We finally face the cruel and beautiful sphinx with an answer to her riddle: «You are neither woman, nor man, but man's masochistic fantasy of a woman».<sup>190</sup>

---

<sup>189</sup> «La heroína *femme fatale* del cine de acción es la mascarada de la masculinidad: patea traseros mejor que Terminator, dispara más certeramente que Harry, el sucio, y, como Rambo, renueva sus energías tras ser torturada. Pero, de algún modo, todo parece demasiado bueno como para ser verdad. La película de acción *Memoria letal*, de Renny Harlin, me hizo recordar una antigua sospecha que ya tenía: que la heroína de acción no es lo que pretende ser. O mejor aún, que es mucho más de lo que pretende ser. Como la esfinge, es una figura ambigua: bella y femenina, activa y letal. Y como la esfinge, nos presenta un acertijo: “¿Quién soy?”, pregunta, acariciando su arma. “¿Soy una mujer o un hombre?”»

<sup>190</sup> «Una mujer con una pistola no significa un hombre con un falo. Ella es hija, madre o amazona, siempre una fantasía, siempre usando un fetiche que él le ha ofrecido. Y ella está siempre a sus órdenes, a sus pies y a su servicio. [...] Estas heroínas de acción fálicas no exceden los límites de los roles tradicionales de género, no pueden empoderar a las mujeres y no suponen amenaza alguna para la dominación masculina. La identificación masculina no tiene que ver con “ser como ellas”; se trata más bien de fantasear “estar con ellas”. Su historia no tiene nada que ofrecer a las mujeres porque tiene lugar en un nivel donde las mujeres son meros agentes de los placeres masculinos. Finalmente, nos encontramos cara a cara con la cruel y bella esfinge, con una respuesta a su acertijo: “No eres ni una mujer, ni un hombre, sino la fantasía masoquista femenina de un hombre”».

La conclusión de Schubart, pese a estimulante, supone quizá cerrar demasiado el campo de estudio sobre este tipo de manifestaciones. El análisis de las mujeres de acción plantea complejas problemáticas de identificación, pero su existencia no puede negarse; y más aún: su presencia en este tipo de filmes a lo largo de los últimos años —y décadas— confirma que se trata de un fenómeno que, para nada, es temporal o fortuito.

### 3. 2. Masculinidad

Una parte importante de la bibliografía generada en torno al ciclo de acción de Hollywood de los años ochenta y noventa orbita en torno al concepto de la masculinidad, y, por extensión, sobre el de la feminidad. Es uno de los principales focos de interés de las obras ya reseñadas de Jeffords y Tasker.

Jeffords (1994a: 11-12) apunta que la situación del cine y la masculinidad en Estados Unidos durante los años ochenta era una consecuencia directa —y, en cierto modo, inevitable— de las políticas y los flujos sociales de los años previos:

When [Robert] Bly notes that the son faces «problems» when all fathers images have been diminished, he asks what became a key question for U.S. culture in the late 1980s: «How does [the son] imagine his own life as a man?» One answer to that question can be found in Hollywood films. The masculine characters that populated some of the decades' most popular Hollywood films offered narratives against which American men and women could test, revise, affirm, or negate images of their own conceptions of masculinity, which, because of a changing economy, altering gender relations, increasingly tense race relations, refiguring of U.S. geographic distributions, a technologies militarism, and a reconfigured work force, were themselves in flux throughout this period. Certainly countless films came out of Hollywood production studios during the 1980s that conveyed often contradictory and ambivalent masculine characters. Nonetheless, the films that U.S. moviegoing audiences chose to see in large numbers during this period were largely and consistently concerned with portrayals of white male action heroes. Such films provided a narrative structure and a visual pleasure through which consumers actively responded to and constructed a U.S. popular culture.<sup>191</sup>

---

<sup>191</sup> «Cuando [Robert] Bly menciona que el hijo se enfrenta al “problema” de que todas las figuras paternas han sido menoscabadas, está en realidad trayendo a colación una cuestión clave de la cultura estadounidense de finales de los años ochenta: “¿Cómo se imagina [el hijo] su vida adulta?” El cine de

Jeffords cita a Robert Bly —de quien, más allá del término «Soft Males», toma ideas, conceptos y reflexiones varias—, autor del célebre ensayo *John Iron: Men and Masculinity*, publicado en 1990 —y llamado así en honor a un cuento escrito por los hermanos Grimm—. <sup>192</sup> En su obra, Bly analiza la crisis de la masculinidad en clave de cuento o fábula, <sup>193</sup> valiéndose de estudios de aquellos que le precedieron —como George Groddeck, Carl Jung, Heinrich Zimmer, Joseph Campbell o George Dumézil—. Como él mismo señala (2001: IV-V), estas narraciones fabulosas poseen unas virtudes muy precisas:

When I taught, I chose in advance a fairy story to use as a text. I might have used texts by Freud, Adler, Horney, Jung, and Edinger, which I like. But the fairy tale belongs to an earlier time; those truths I like as well. When you teach a fairy story, you're not referring to anyone's textbook; you hope to

---

Hollywood presenta una posible respuesta. Los personajes masculinos que inundaron algunos de los filmes hollywoodienses más populares de la década ofrecían narrativas ante las cuales —como consecuencia de una economía cambiante, de relaciones de género volubles, de un incremento de la tensión en las relaciones raciales, de la reconfiguración de la distribución geográfica, de un aumento de la tecnología en el ámbito militar y de la redistribución de la fuerza de trabajo—, hombres y mujeres estadounidenses podían poner a prueba, revisar, afirmar o negar imágenes de sus propias concepciones de masculinidad. Los largometrajes que los espectadores estadounidenses eligieron ver en mayor medida durante este periodo estaban sistemáticamente centrados en el retrato de héroes de acción masculinos y de raza blanca. Estos filmes ofrecieron una estructura narrativa y un placer visual a través de los cuales los consumidores respondieron activamente, definiendo así la construcción de la cultura popular estadounidense.

<sup>192</sup> De los doscientos treinta y seis cuentos escritos por los hermanos Grimm, solamente seis de ellos tratan sobre los peligros y triunfos masculinos: *John Iron* es uno de ellos. Los otros doscientos treinta hablan sobre los peligros y triunfos femeninos (Bly, 2001: V).

<sup>193</sup> Como muchos autores han señalado, cuentos, fábulas y mitos poseen en su seno una serie de características y ramificaciones que permiten conectar nuestro pasado más remoto con el presente, y ofrecen pistas de incalculable valor sobre nuestra historia como civilización y sobre aquello que no hemos dejado de hacer en el transcurso de los últimos milenios: contar historias. Su utilidad se antoja por ello especialmente relevante para ciertas disciplinas, sobre todo aquellas de índole cultural. Como Antonio Sánchez-Escalonilla (2002: 11) apunta: «A medida que se desciende por sus ramas seculares, el creador de relatos trasciende las edades hasta perderse en las raíces de la prehistoria. Es entonces cuando descubre el germen de los mitos: esas primeras historias anónimas envueltas en misterio, cuyo eco todavía resuena en cada poema, en cada novela, en cada película y hasta en la última canción de moda».

offer some sort of clear water that has descended over the centuries through yards and yards of Earth.<sup>194</sup>

En base a la narrativa de *John Iron*, Bly define de forma muy precisa cómo el hombre de su época había llegado al callejón sin salida en el que se encontraba en los años ochenta. Para resaltar las virtudes y defectos de este, Bly establece una comparativa con el hombre de los años cincuenta,<sup>195</sup> donde además señala los acontecimientos

---

<sup>194</sup> «Cuando tengo que enseñar, suelo usar un cuento de hadas como texto. Podría usar pasajes de Freud, Adler, Horney, Jung o Edinger, autores que admiro. Pero los cuentos de hadas pertenecen a un periodo anterior; poseen ese tipo de verdad que me gusta. Cuando enseñas mediante un cuento no estás tomando como referencia el texto de nadie; estás ofreciendo pureza, algo así como un tipo de agua cristalina que ha estado manando a través de la Tierra durante siglos de historia».

<sup>195</sup> Resulta interesante prestar atención a las definiciones que el propio Bly ofrece de cada una de estas tipologías masculinas, en tanto en cuanto su conocimiento permite entender la deriva de estos conceptos en Estados Unidos y el origen del que parten numerosos autores contemporáneos del cine de acción cuando analizan el ciclo de acción de Hollywood en clave de género. Sobre el hombre de los cincuenta, Bly (2001: 1-2) escribe: «He got to work early, laboured responsibly, supported his wife and children, and admired discipline. [...] This sort of man didn't see women's souls well, but he appreciated their bodies; and his view of culture and America's part in it was boyish and optimistic. Many of his qualities were strong and positive, but underneath the charm and bluff there was, and there remains, much isolation, deprivation, and passivity. Unless he has an enemy, he isn't sure that he is alive. The Fifties man was supposed to like football, be aggressive, stick up for the United States, never cry, and always provide. But receptive space or intimate space was missing in this image of a man. The personality lacked some sense of flow. [...] The Fifties male had a clear vision of what a man was, and what male responsibilities were, but the isolation and one-sidedness of his vision were dangerous». [«(El hombre de los años cincuenta) tenía que levantarse temprano para acudir a su lugar de trabajo, trabajaba con responsabilidad, mantenía a su esposa y a los niños, y admiraba la disciplina. (...) Este hombre no veía demasiado bien las almas de las mujeres, pero apreciaba sus cuerpos. Su visión de la cultura y del lugar que Estados Unidos ocupaba en ella era infantil y optimista. Muchas de sus cualidades eran fuertes y positivas, pero debajo de ese atractivo había, y todavía persiste, cierto aislamiento, privación y pasividad. A menos que tuviese un enemigo, no estaba seguro de estar vivo del todo. Al hombre de los cincuenta se suponía que le gustaba el fútbol, era agresivo, estaba invariablemente del lado de Estados Unidos, no lloraba y siempre se mostraba dispuesto a proveer. Sin embargo, este hombre carecía por completo de un espacio íntimo o receptivo. Su personalidad carecía de cierto sentido de flujo. (...) El hombre de los cincuenta tenía una clara visión de lo que era un hombre y de cuáles eran sus responsabilidades, si bien el aislamiento y su mirada parcial representaban cierto peligro.】 En los años sesenta, la convulsa situación política y social, marcada por la Guerra de Vietnam y la liberación de la mujer, propició un nuevo tipo de masculinidad, más permeable y receptiva a la realidad femenina: «During the sixties, another sort of man appeared. The waste and violence of the Vietnam war made men question whether they knew what an adult male

históricos, sociales y políticos que mayor influencia han tenido en la sociedad y cómo, a través de ellos, los conceptos de masculinidad y feminidad han evolucionado y se han readaptado. Con la llegada de Ronald Reagan a la presidencia estadounidense, Bly (2001: 1-2) ve en la propia representación de la masculinidad del presidente una vuelta al hombre de los cincuenta:

Reagan is a sort of mummified version of this dogged type. [...] The psyche lacked compassion in a way that encouraged the unbalanced pursuit of the Vietnam war, just as, later, the lack of what we might call «garden» space inside Reagan's head led to his callousness and brutality towards the powerless in El Salvador, toward old people here, the unemployed, schoolchildren, and poor people in general.<sup>196</sup>

Otra de las autoras de referencia es Susan Faludi. En *Stiffed: The Betrayal of the American Man*, Faludi destaca cómo el hombre ha sido victimizado y, en cierto modo, feminizado. Un hombre que, lejos de saber —y ocupar— el lugar que le corresponde en el mundo, mantiene dudas, preocupaciones e incertidumbres, fundamentadas no solo en el auge del movimiento feminista, sino en la propia derrota de Vietnam y la pérdida en el terreno laboral.

---

really was. If manhood meant Vietnam, did they want any part of it? Meanwhile, the feminist movement encouraged men to actually look at women, forcing them to become conscious of concerns and sufferings that the Fifties male laboured to avoid. As men began to examine women's history and women's sensibility, some men began to notice what was called their *feminine* side and pay attention to it. This process continues to this day, and I would say that most contemporary men are involved in it in some way» (Bly, 2001: 2). [«Durante los años sesenta apareció otro tipo de hombre. La pérdida y la violencia de la Guerra de Vietnam llevó a muchos hombres a preguntarse si verdaderamente sabían lo que era ser un adulto. Si la virilidad significaba Vietnam, ¿acaso querían tener que ver algo con ella? Entretanto, el movimiento feminista animó a los hombres a tornar su mirada hacia las mujeres, forzándoles a tomar conciencia de ciertas preocupaciones y sufrimientos que el hombre de los cincuenta había podido evitar. Cuando los hombres comenzaron a mirar con detenimiento la historia y la sensibilidad de las mujeres, algunos de ellos empezaron a percibir y prestar atención a lo que entonces se definió como su *lado femenino*. Este proceso ha continuado hasta el día de hoy, y me atrevería a decir que la mayoría de los hombres contemporáneos se encuentran en cierto modo envueltos en él».]

<sup>196</sup> «Reagan es una especie de versión momificada de este tipo obstinado [de los cincuenta]. [...] La psique carecía de compasión, lo que estimuló la desequilibrada persecución de la Guerra de Vietnam, del mismo modo que, años después, la falta de lo que podríamos llamar un cierto espacio «armonioso» en la cabeza de Reagan alimentó su insensibilidad y brutalidad hacia los indefensos en El Salvador, hacia la gente mayor aquí, y hacía los desempleados, los niños en edad escolar y los pobres en general».



Fue el cine a través de sus representaciones hipermasculinas e hipermusculosas el que ofreció a esta masculinidad extraviada un espejo en el que mirarse —si bien, en la mayoría de las ocasiones, se trataba de una imagen prácticamente inalcanzable para el común de los mortales—:

Susan Faludi sees the 1980s as a period of cultural backlash against women. But in constructing a discourse complaining about the success of feminism and its consequences for women, this backlash was also indicative of an uncertainty and concern about the place of men in American culture. While fears of feminization go as far back as the late nineteenth century, [...] the response in the 1980s to this fear was the construction of a manliness that not only reasserted a sense of cultural and social authority, but that was also hypermasculine. Action-movie heroes were a staple of the decade. [...] Films in this action genre represent reassuringly masculine (and often patriotic) men, but while as spectacle they might offer «ordinary» men a vicarious sense of masculine success, they also present images of masculinity [...] that are wholly unattainable and which may serve only to remind their audience how far distant from them is this image of manhood<sup>197</sup> (Thompson, 2007: 103-104).

Otros autores como Peter Lehman —*Masculinity: Bodies, Movies, Culture* o *Running Scared: Masculinity and the Representation of the Male Body*—, Steven Cohan —autor responsable de estudios sobre masculinidad y cine centrados en los años cincuenta, como *Masked Men: Masculinity and the Movies in the Fifties*—, Joan Mellen —y su clásica obra, de 1977, *Big Bad Wolves: Masculinity in the American Film*— o Sharon Williams —editora de *Race and Gender in Contemporary Hollywood Film*— también han realizado relevantes aportaciones a este campo de estudio.

---

<sup>197</sup> «Susan Faludi ve los años ochenta como un periodo de retroceso cultural para las mujeres. Sin embargo, a la hora de construir un discurso en torno al éxito del feminismo y sus consecuencias en las mujeres, percibe que este retroceso también produjo incertidumbre y preocupación en torno al lugar que los hombres ocupaban en la cultura estadounidense. Mientras los miedos hacia la feminización datan de finales del siglo XIX, [...] la respuesta a este miedo en los ochenta fue la construcción de una hombría que no solo reafirmaba una especie de autoridad cultural y social, sino que era también hipermasculina. Los héroes del cine de acción fueron un elemento básico de esta década. [...] Los filmes del género representan la tranquilizadora imagen de unos hombres masculinos —y, a veces, patrióticos—, y mientras que en cuanto a puro espectáculo ofrecen a los hombres “corrientes” un cierto sentido vicario de éxito masculino, presentan también imágenes de una masculinidad [...] que es completamente inalcanzable y que únicamente parece servir para recordar a la audiencia lo lejos que está de esta imagen de virilidad».

### 3. 3. Las cuestiones de clase y raza

Las cuestiones de clase y raza se han manifestado como dos de los campos predilectos de los estudios culturales durante las últimas décadas. El ciclo de acción de Hollywood, en concreto, ha sido objeto de estudio desde su aparición y consolidación en los años ochenta; y, como ciertos autores apuntan, un campo de estudio idóneo para ciertos análisis de corte social y/o antropológico: «Certain genres, such as science fiction and action cinema, have offered particularly fruitful forums for depicting and exploring mixing race and its ramifications»<sup>198</sup> (Beltrán y Fojas, 2008: 15).

El color de la piel de los héroes —y de sus antagonistas y compañeros—, así como su estrato social y su relación con otras etnias, ha generado un sinfín de lecturas. Las principales, establecen a los héroes cinematográficos del ciclo de acción como representantes de los valores sociales y jerárquicos de la sociedad estadounidense del momento: blancos y de clase media-trabajadora. Los personajes negros rara vez ejercen de algo más que meros ayudantes o acompañantes de los mastodónticos —o no— protagonistas blancos. No fue hasta los años noventa, con el auge de determinadas figuras como Will Smith, Martin Lawrence, Wesley Snipes o Samuel L. Jackson, que los héroes negros empezaron a ocupar con cierta frecuencia papeles protagonistas en determinados filmes de acción. Así, como Lisa Purse (2011: 114) señala:

Many of the meanings associated with blackness in dominant culture are written specifically across the body, an emphasis on physicality that «does not allow Blacks to be anything other than their bodies» (Dyer, 1993: 103). This emphasis does, however, make the African American a goof «fit» for the universe of action cinema, which is itself predicated on a preoccupation with physicality and the body as spectacle (Tasker, 1993: 35). As a result in the 1980s and 1990s, while African Americans continued to fulfill their «helper» role in 1980s films like *Commando*, *Predator* and *Die Hard*, they were also making their way to the centre ground of the action film, in the «protective custody» of white heroes in buddy action films like *48 Hrs* (1982) and *Lethal Weapon* (1987), and then as the singular action hero of *Predator 2* (1990). Across the 1990s African Americans continued to prosper in the action genre, and although some were still in the «custody» of either white men (*Die Hard: With a Vengeance* [1995], *Men in Black* [1997]) or white females in a

---

<sup>198</sup> «Ciertos géneros, como la ciencia ficción y el cine de acción, han ofrecido foros especialmente fructíferos en lo relativo a la representación y la exploración de la mezcla de razas y sus ramificaciones».

run of detective thrillers such as *Kiss the Girls* (1997), *The Bone Collector* (1999) and *Along Came a Spider* (2001). Will Smith's growing public profile as a popular rapper and television sitcom star encouraged movie executives to place him as the action hero in films like *Bad Boys* (1995) and *Enemy of the State* (1998) (as well as the hugely successful ensemble hit *Independence Day*).<sup>199</sup>

Como señala Yvonne Tasker, estos personajes negros encontraron pronto un lugar en el ciclo de acción de los ochenta gracias a la visibilidad que sus cuerpos les otorgaban: «The black body has [...] been figured within popular culture, achieving a visibility primarily through the forums of sports and entertainment. Perhaps it is not surprising then that the black male body is a more visible figure in the popular action cinema than in other, perhaps more prestigious forms of Hollywood production»<sup>200</sup> (Tasker, 1993a: 35). Al estar todo centrado en la corporalidad durante aquella década —los años de Reagan—, era habitual que personajes negros se introdujesen de manera habitual en las tramas de las cintas de acción. No obstante, como apunta Tasker (1993a: 36), existía una alta asociación entre criminalidad y raza negra, lo que en la

---

<sup>199</sup> «Muchos de los significados que en la cultura dominante se asocian a los negros están escritos específicamente en sus cuerpos: un énfasis en la corporalidad que “no permite a los negros ser nada más que sus propios cuerpos” (Dyer, 1993: 103). Este énfasis, sin embargo, hace que los afroamericanos “encajen” bien en el universo del cine de acción; un universo que está permanentemente preocupado por el físico y el cuerpo como espectáculo (Tasker, 1993: 35). Como resultado, mientras los afroamericanos continuaron desarrollando sus roles como “ayudantes” en filmes de los ochenta como *Commando*, *Depredador* y *La jungla de cristal*, comenzaron también a pavimentar el camino hacia el terreno central del cine de acción bajo la “custodia protectora” de héroes blancos y las *buddy movies* de acción como *Límite: 48 horas* (1982) y *Arma letal* (1987), y después como héroes protagonistas en *Depredador 2* (1990). A lo largo de los noventa, los afroamericanos han seguido prosperando en el cine de acción, a pesar de que algunos estuviesen todavía en “custodia” de hombres blancos —*Jungla de cristal III: La venganza* (1995), *Hombres de negro* (1997)— o de mujeres blancas en *thrillers* como *El coleccionista de amantes* (1997), *El coleccionista de huesos* (1999) y *La hora de la araña* (2001). El creciente perfil público de Will Smith, como rapero primero y estrella de *sitcom* después, alentó a los ejecutivos de los estudios a situarle como héroe de acción en filmes como *Dos policías rebeldes* (1995) y *Enemigo público* (1998) —así como en el inmenso éxito de taquilla *Independence Day*—.

<sup>200</sup> «El cuerpo negro [...] ha sido imaginado dentro de la cultura popular especialmente a través de la visibilidad que ha cosechado en el terreno de los deportes y el entretenimiento. No resulta sorprendente, por lo tanto, que el cuerpo negro masculino tenga mayor presencia en el cine de acción que en otros géneros, quizá más prestigiosos, de Hollywood».

práctica suponía potenciar las relaciones jerárquicas conservadoras en detrimento de un multiculturalismo real.<sup>201</sup>

Attention has already been drawn to the association between blackness and criminality within Hollywood's symbolic system. Black characters regularly appear in American action pictures as criminal elements, populating the prisons of films like *Lock Up*, *Tango and Cash* and *Death Warrant*. Black characters are also crucial in such narratives as vendors of information to cop and private-eye heroes.<sup>202</sup>

Estas representaciones se han ido adaptando lentamente a los nuevos tiempos. Lisa Purse (2011: 116) analiza la situación de la primera década del siglo XXI:

These different permutations of the African Americans presence in the action film—helper, buddy or sole action hero—continue into the 2000s: black helpers are still popular in films like *xXx*, *Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life*, *Batman Begins* and *The Dark Knight* (2008), buddy films such as *Men in Black II* (2002) and *Miami Vice* (2006) are less frequent, and the number of films in which an African American male takes on the role of sole action hero have increased, like the *Blade* franchise, *Man of Fire* (2004), *Déjà Vu* (2006), *I, Robot* and *Hancock*. Moreover, the multiple protagonist, multiethnic film format has provided a further space for African Americans,

---

<sup>201</sup> Además, durante los años ochenta era habitual que el personaje negro tuviese que verse obligado al sacrificio para salvaguardar la integridad del protagonista, casi siempre blanco. La prescindibilidad quedaba así asociada a la raza negra y a las minorías: «1980s action cinema perpetuated the “cinematic convention, that the black man is willing to sacrifice himself for the white hero”, and Kathleen Newman observes a similar trope enacted by Latino characters in mixed race ensemble films from the same period (Tasker, 1993: 36; Newman, 1992: 59-73). [...] It is still common for a Latino or Latina character to have to die or make way to enable a white character's ascendancy, a function Michelle Rodriguez fulfils in *Resident Evil* and *Fast and Furious* as well as *Avatar*» (Purse, 2011: 121). [«El cine de acción de los años ochenta perpetuó la “convención cinematográfica de que el hombre negro siempre está dispuesto a sacrificarse por el héroe blanco”. Kathleen Newman observa una tendencia similar con los personajes latinos que participan en producciones de variedad racial (Tasker, 1993: 36; Newman, 1992: 59-73). [...] Todavía es habitual que un personaje latino tenga que morir para allanar el camino a los héroes blancos, función que Michelle Rodriguez ha desempeñado en obras como *Resident Evil*, *A todo gas* o *Avatar*.]

<sup>202</sup> «Ya se ha señalado la relación existente entre ser negro y criminal dentro del sistema simbólico de Hollywood. Los personajes negros aparecen con frecuencia en las películas estadounidenses de acción como criminales, poblando las prisiones de filmes como *Encerrado*, *Tango y Cash* o *Libertad para morir*. Estos personajes son también cruciales como vendedores de información o soplonos de la policía y los héroes».

in films like *S.W.A.T.*, *Mindhunters* (2004), *The Kingdom* (2007) and *The Expendables*.<sup>203</sup>

Gretchen Bakke (2010: 402-403) llega incluso a postular una nueva era dentro de la industria del cine de acción de Hollywood al hablar de una serie de filmes protagonizados por actores negros en los que el hombre blanco se manifiesta como el antagonista principal. Un cambio de paradigma total en tanto que el héroe —negro— es identificado claramente como protagonista y, a menudo, emplea los mismos mecanismos heroicos que antaño, en los ochenta, empleaba el héroe blanco para reducir a los villanos. Curiosamente, cambia la raza de los héroes, pero no la de los criminales, que siguen estando representados fundamentalmente por varones blancos de clase acomodada:

What began, however, as a tentative pattern within the narrative structure of action films and in comics has since exploded into a new configuration of race relations evident in, if not governing, these films. *Blade* (Wesley Snipes) [...] hunts white people, as does Dr. Robert Neville (Will Smith) in the horror/scifi/action crossover film *I am Legend*, [...] so too does Darius Stone (Ice Cube) in the poorly reviewed 2005 blockbuster *xXx: State of the Union*. [...] And though *Blade* may hunt vampires; Neville—zombies; and Stone—politicians, each of these (lifeless, white) villains is marked by a very similar set of characteristics. Evil is white. It is usually male; it “reproduces” itself orally (if at all)—that is, via the mouth rather than the genitals; it finds pleasure in greed and overconsumption; and its passage through culture, its very biology, is marked as being explicitly dangerous to the continued survival of the human race. Meanwhile, the black action heroes repeatedly called to vanquish these undead (or otherwise corrupted) whites are no longer the «buddies» of the 1980s and early 1990s, who play second fiddle to the rampages of their white counterparts (Pfeil, 1995; Willis, 1997); they

---

<sup>203</sup> «Las diferentes permutaciones de los afroamericanos en el cine de acción —ayudantes, colegas o héroes protagonistas— han continuado durante el siglo XXI: los ayudantes negros son todavía populares en películas como *xXx*, *Lara Croft Tomb Raider: La cuna de la vida*, *Batman Begins* o *El caballero oscuro* (2008); las *buddy movies* como *Hombres de negro II* (2002) o *Corrupción en Miami* (2006) han reducido su frecuencia; mientras el número de afroamericanos protagonistas se ha incrementado, tal y como atestiguan la franquicia *Blade*, *El fuego de la venganza* (2004), *Déjà Vu* (2006), *Yo, robot* o *Hancock*. Además, los filmes corales y multiétnicos se han manifestado como espacios idóneos para la presencia de afroamericanos, tal y como sucede en *S.W.A.T.: Los hombres de Harrelson*, *Cazadores de mentes* (2004), *La sombra del reino* (2007) o *Los mercenarios*».

are no longer extra, expendable characters who are sent off by whites, like canaries in a coal mine, to test the efficacy of unseen adversaries; nor are they merely scenery, filling up streets or starships—a silent fluid and chromatic backdrop against which the action takes place (Wallace, 1995). These black men now are heroes in their own right. They are cast as vengeful and lively characters, both likable and utterly fantastic, with back-stories and motivations all their own. And they kill, as all action heroes must, with indiscretion.<sup>204</sup>

A pesar de ello, como Purse (2011: 116-117) prosigue, este aparente progresismo en la representación de los negros y su protagonismo en varios filmes de éxito, se ve eclipsado por la práctica ausencia de protagonistas femeninas de raza negra<sup>205</sup> y, en menor medida, de personajes relevantes de otras etnias distintas, tales como latinos o asiáticos (Fregoso, 1993).

---

<sup>204</sup> «Lo que comenzó siendo un elemento de tanteo dentro de la estructura narrativa de películas de acción y cómics, ha fraguado desde entonces en una nueva configuración de relaciones raciales que se ha hecho evidente, si no fundamental, en ciertos filmes. *Blade* (Wesley Snipes) [...] caza a gente blanca, del mismo modo que el Dr. Robert Neville (Will Smith) en el *crossover* de acción, terror y ciencia ficción *Soy leyenda*, [...] o que Darius Stone (Ice Cube) en el *blockbuster* de 2005, pobremente valorado, *xxX 2: Estado de emergencia*. [...] Y aunque *Blade* puede cazar vampiros; Neville, zombis; y Stone, políticos; cada uno de los villanos —sin vida y blancos— que persiguen está marcado por unas características muy similares. El mal es blanco. Es normalmente masculino; se “reproduce” oralmente —si es que acaso se reproduce—, esto es, a través de la boca más que de los genitales; encuentra placer en la codicia y el puro consumismo; y su paso por la cultura, su biología esencial, se caracteriza por ser extremadamente peligroso para la supervivencia de la raza humana. Entretanto, los héroes de acción negros son constantemente llamados para acabar con estos no-muertos —o corruptos— blancos. Ya no son los “colegas” de los años ochenta y noventa, ya no son aquellos compañeros secundarios que aguantaban los desmanes de sus binomios blancos (Pfeil, 1995; Willis, 1997); ya no son personajes prescindibles enviados al peligro por los blancos, como si fueran meros canarios enviados a minas de carbón, para testear la eficacia de adversarios ocultos; ya no son un mero elemento del decorado que sirve para rellenar calles o naves espaciales —un fluido silencioso y cromático de fondo donde las acciones tienen lugar— (Wallace, 1995). Estos hombres negros son ahora héroes por derecho propio. Son moldeados como personajes animados y vengativos, tan agradables como fantásticos, con historias y motivaciones propias. Y matan, como todo héroe de acción debe, con indiscreción».

<sup>205</sup> En su estudio de doscientas noventa y una películas policíacas de acción desde los años sesenta hasta el siglo XXI, Neal King (2008: 248) apenas es capaz de identificar a cinco heroínas de acción negras; y como añade, tres de ellas se ven envueltas en asuntos de drogas.

Missing from this picture are physically active African American women. With the exception of ensemble piece *Set It Off* (1996), Angela Bassett's active role in *Strange Days* (1995) and the marginal parts for Jada Pinkett Smith in the *Matrix* sequels and Halle Berry in the *X-Men* franchise in the 2000s, African Americans action women are notoriously absent from action cinema. The movement to the centre has been taken up almost exclusively by African American men. [...] In this small survey, then, African American women emerge as the most marginalised group.<sup>206</sup>

En su clásica lectura en clave de clase social de la serie estadounidense de televisión *El equipo A* (*The A-Team*, 1983-1987), creada por Stephen J. Cannell y Frank Lupo, Gina Marchetti analiza cómo la producción de la NBC, a pesar de sus contradicciones ideológicas, logró llegar al máximo número de espectadores valiéndose de una serie de técnicas, mecanismos y negociaciones internas muy específicas. A pesar de su antigüedad, las lecciones derivadas del artículo se mantienen mayoritariamente vigentes todavía hoy en día.

*El equipo A* presenta a un grupo de ex veteranos de Vietnam que, tras regresar a Estados Unidos, es acusado por el gobierno de su propio país, quien los convierte en fugitivos de la justicia. Liderado por John «Hannibal» Smith (George Peppard), y completado por Templeton «Faceman» Peck (Dirk Benedict), «Howling Mad» Murdock (Dwight Schultz) y B.A. «Bad Attitude» Baracus (Mr. T), el comando se dedica a ofrecer sus servicios a los grupos más desfavorecidos y oprimidos de la sociedad. El enemigo, como señala Marchetti (1987: 20), es una suerte de «institutionalized force—often a business competitor, organized crime, corrupt government officials, a large corporation or government agency».<sup>207</sup>

---

<sup>206</sup> «Ausentes de este cuadro se encuentran las mujeres afroamericanas activas y fuertes. Con la excepción de *Hasta el final* (1996), el activo rol de Angela Bassett en *Días extraños* (1995) y las partes marginales de Jada Pinkett Smith en las secuelas de *Matrix* y de Halle Berry en la franquicia *X-Men*, las mujeres afroamericanas carecen prácticamente de toda presencia en el cine de acción. El movimiento hacia el centro ha sido llevado a cabo exclusivamente por hombres afroamericanos. [...] En este sentido, las mujeres afroamericanas se manifiestan como el grupo más marginado de todos».

<sup>207</sup> «Fuerza institucionalizada —a veces un competidor empresarial, [algún tipo de manifestación de] crimen organizado, oficiales corruptos del gobierno, una gran corporación o una agencia del gobierno—».

En cierto modo, la premisa básica de la serie es compartida por un amplio sector del cine del ciclo de Hollywood de los años ochenta y noventa; y se mueve muy en la línea de lo establecido por Neil King respecto al cine de acción policíaco: los héroes se ven reflejados en las minorías, a las que apoyan y defienden cuando la sociedad —injustamente— se aprovecha de ellas. Atacando a los responsables de estos abusos de poder —en general, blancos y de clase alta—, los héroes restablecen el orden no sin emplear las mismas técnicas y violencia que sus antagonistas. Así lo refleja Marchetti (1987: 20):

Identified in certain ways with both the underdog and the enemy, the A-team mediates between the two spheres and works in the interests of the oppressed. Like the victims of the show, the team is marginal to society, racially mixed, and on the run from the government. However, the team also resembles the underdog's antagonists in that it is well-organized, hierarchical, able to manipulate power and wealth, efficient and violent. Using trickery, machine guns and lots of helicopter and airplane assaults, the team manages to decide all disputes in favor of the «little guy» by taking on the methods and part of the identity of the oppressor.<sup>208</sup>

Las aparentes contradicciones que inundan el texto sirven para canalizar las tensiones, deseos y frustraciones de la clase trabajadora —predominantemente— sobre las fallas de su propio sistema. Marchetti (1987: 20) apunta: «On the one hand, goods are prized, envied, accumulated and enjoyed; while, on the other hand, characters in the show take a clear delight in destroying property, often by blowing expensive commodities like cars completely out of existence».<sup>209</sup> El hecho de que gran parte de la población no pueda sino aspirar a muchos de estos objetos, hace que su tenencia no sea

---

<sup>208</sup> «Identificado, en cierto modo, con ambos —el desvalido y el enemigo—, el equipo A media entre las dos esferas y trabaja en favor de los oprimidos. Como las víctimas de la serie, el comando [liderado por “Hannibal”] se encuentra marginado de la sociedad, combina distintas razas en su seno y se mantiene a la fuga del gobierno. Sin embargo, el equipo también recuerda a los antagonistas de las víctimas [a las que tratan de ayudar] en tanto que están bien organizados, se rigen jerárquicamente, y son capaces de manipular el poder y la riqueza de forma eficiente y violenta. Valiéndose de su astucia, armas de fuego y asaltos aéreos —en helicóptero o avión—, el comando logra decidir todas las disputas en favor del “pez pequeño” usando los métodos y parte de la identidad del opresor».

<sup>209</sup> «Por un lado, los bienes son preciados, envidiados, acumulados y disfrutados; sin embargo, por el otro, los personajes de la serie encuentran un placer especial en la destrucción de la propiedad, volando en ocasiones productos caros —como coches— hasta que ya no quedan más por destruir».



más que quimérica, redundando en sentimientos de envidia y deseo: «Destruction of unobtainable luxuries can be as powerful a wish as the dream of accumulation and display of wealth»<sup>210</sup> (Marchetti, 1987: 20).

Para llegar a los niños, *El equipo A* se valía de sus escenas de acción y sus aventuras: «The show provides them with a violent fantasy which allows for the expression of anger against authority figures. However, the show seldom shows people being killed. [...] Thus, parents cannot object too strongly to their kids' desires to see wicked authority figures violently erased from the scene»<sup>211</sup> (Marchetti, 1987: 27). La presencia del personaje de M.A. (Mr. T) añade un tinte cómico y caricaturesco, de fácil identificación con el segmento más juvenil, por sus burdas formas e irracionales miedos —muy en la línea de los personajes de dibujos animados—. Por otro lado, para lograr la atención del padre, la serie ofrecía «a “buddy” show with lots of action featuring the smooth running of a military unit»,<sup>212</sup> mientras que a la hora de atraer a la madre, como Marchetti (1987: 27) señala, «she can enjoy Face's comic attempts to seduce the female victim of the week, or, if she happens across an earlier episode of the show, she can enjoy Amy's adventures as a functioning, if marginal, member of the team».<sup>213</sup>

Más recientemente, en uno de los estudios —ya citado— más profundos y sistemáticos que se han realizado sobre el cine policíaco de los años ochenta y noventa, *Heroes in Hard Times: Cop Action Movies in the U.S.*, Neal King fundamenta este tipo de cinematografía en la pérdida de terreno sufrida por sus protagonistas; una pérdida que tiene mucho que ver con las cuestiones sociales y económicas, y que se manifiesta

---

<sup>210</sup> «La destrucción de objetos de lujo de valor incalculable puede ser un deseo tan poderoso como los de la acumulación y la exhibición de la riqueza».

<sup>211</sup> «La serie les ofrece una fantasía violenta que les permite canalizar cierta expresión de odio hacia figuras autoritarias. Sin embargo, es raro que se muestre a gente siendo asesinada. [...] Por esto, los padres no pueden reprimir demasiado a sus hijos cuando estos desean ver cómo figuras autoritarias malvadas son completamente borradas del mapa».

<sup>212</sup> «Una serie de “colegas” con gran cantidad de acción y que muestra el perfecto funcionamiento de una unidad militar».

<sup>213</sup> «Ella puede disfrutar de los cómicos intentos por parte de Fénix de seducir a la víctima femenina de cada semana o, si diese la casualidad de que se cruzara con alguno de los primeros episodios de la serie, podría entretenerse con las aventuras de Amy como miembro funcional, aunque marginal, del comando».

en unas representaciones muy definidas de clase y raza. La radiografía que King presenta de los ciento noventa y tres filmes que analiza para su estudio es la que sigue:

The genre poses these problems largely as issues of straight, working-class white-male status, and it does this in a number of ways, beginning with the simple demographics of heroism. Fully 80 percent of these heroes are white gentile men, and most of the rest are black men. Heroes also include a very few women, Latinos, and one Jewish man. Second, 39 percent of sidekicks, cops' helpers, are also white and male. Hence only 12 of the 193 movies do not include a white male in their hero-sidekick «buddy» combinations<sup>214</sup> (King, 1999: 13).

Este tipo de cine suele situar a los héroes, blancos y de clase media, enfrentados a criminales, blancos y de clase alta, a quienes hacen responsables de todas las pérdidas de derechos que han sufrido y de las fallas de un sistema corrupto donde la meritocracia no existe y el abuso de poder es la norma estandarizada.

En el fondo, mediante la desobediencia y el enfrentamiento, los héroes recuperan parte del orgullo y el terreno perdido. Castigan a otros hombres blancos, como ellos —y que, además, suelen ser racistas y misóginos—, a quienes consideran responsables de su mala reputación entre otros segmentos de la sociedad, y de la explotación y sufrimiento de los grupos sociales más desfavorecidos:

The literature on hostility and losing ground describe people coming to resent the outgroups with whom they compete as jobs disappear, wages go down, and times get tough. Here in the cop action world, we find much of this resentment, as heroes verbally abuse so many others around them. At the same time, though, they reserve their firepower for the criminal class, dominated as it is by profiteering entrepreneurs who murder others for money as well as racist and woman-hating kicks. Cops end up aiming most of their violence at those in positions of corporate and governmental authority, the very groups left untouched by most «hate» campaigns. These upper-class

---

<sup>214</sup> «El género plantea fundamentalmente estos problemas como asuntos de blancos heterosexuales y de clase trabajadora; lo hace de diferentes formas, comenzando con la simple demografía de los héroes. El 80 por ciento de los mismos son hombres blancos, mientras que la mayoría del restante 20 por ciento son hombres negros. [Entre ese restante porcentaje de héroes, también] hay algunas mujeres, latinos y hasta un hombre judío. Por otro lado, el 39 por ciento de los ayudantes del héroe son también hombres blancos. De hecho, solamente doce de las ciento noventa y tres películas no incluyen ningún hombre blanco entre sus binomios de héroe-compañero».

victims are rarely Jewish, and not often Asian American or black. They tend to be European American, often avowedly racist and misogynist, and could easily be seen to die for the sins of those in control over the lives of their proletarian neighbors<sup>215</sup> (King, 1999: 130).

La negociación entre la lucha de clases es constante en estos filmes. Los héroes, habitualmente superados y carcomidos por el sistema, encuentran una forma simbólica de redistribución de estas desigualdades en la lucha contra la clase dominante, económicamente poderosa y perpetuadora de una injusticia social caduca y obsoleta:

Cops wade into battle against the most resentful and over-privileged of their own kind. There they earn the attention on which they thrive by expressing the shame they cannot avoid. Hard times come of a slew of ills: the predations of the rich, deviant male bonding and lapsed female support, nonwhite encroachment into job and domestic turf, and emasculation by women in their professions. These problems mark the unmarked, «normal» men as political players and leave cops with wounds they can lick in the public spotlight. Cops must acknowledge their sins and limitations, strain against them, and move forward with their penance and revenge. What other analysts regard as the genre's confusions, displacements, and evasions, I see as the cops' ornery but mindful self-hatred. Cops know what they do; they just do not like it or themselves very much<sup>216</sup> (King, 1999: 203).

---

<sup>215</sup> «La literatura sobre la hostilidad y la pérdida de terreno describe a gente resentida y en contra de otros grupos externos con los que se ven obligados a competir al desaparecer los trabajos, disminuir las pagas y, en general, volverse la vida más dura. En el mundo de la acción policíaca encontramos mucho de este resentimiento, con los héroes abusando verbalmente de prácticamente todos cuantos les rodean. Al mismo tiempo, sin embargo, estos reservan su potencia de fuego para la clase criminal, dominada por empresarios que asesinan a otros por dinero y que odian en igual medida a las mujeres y a las personas de otra raza. Los policías terminan dirigiendo la mayor parte de su violencia hacia aquellos en posiciones de autoridad corporativa o gubernamental, los mismos grupos que suelen librarse de la mayoría de las campañas de “odio”. Las víctimas de clase alta rara vez son judíos, asiáticos o negros. Por contra, tienden a ser estadounidenses con conexiones europeas, a menudo abiertamente racistas y misóginos. [Estos hombres blancos de clase acomodada] son vistos como los chivos expiatorios perfectos, y son eliminados por los pecados cometidos por aquellos en control de las vidas de los vecinos proletarios [de los policías]».

<sup>216</sup> «Los policías van a la batalla contra los más resentidos y privilegiados de su propia especie. Llamen la atención expresando una vergüenza que no pueden contener. Los malos tiempos para estos policías provienen de varios frentes: la depredación de los ricos, una amistad masculina degenerada y un caduco apoyo femenino, la intrusión de no-blancos en la vida laboral y doméstica, y la emasculación llevada a

Cuando derrota a estos individuos, el héroe de clase media recupera tiempos pasados mejores —al menos, en parte— y reconfigura desviaciones y vicios del sistema. A pesar de esto, el triunfo nunca es completo. Los héroes saben que sus acciones son limitadas y que el precio de las mismas, incluso ofreciendo ciertos frutos, es elevado.

### 3. 3. 1. «Blaxploitation»

El término «blaxploitation» hace referencia a un ciclo temático que durante los años setenta alcanzó una gran popularidad en Estados Unidos. Germen de ciertas características del posterior ciclo temático de acción y del auge de la visibilidad de los actores afroamericanos, esta corriente de cine de explotación vivió un rápido auge de notoriedad, solo comparable a su también fugaz desaparición. En palabras de Yvonne Tasker (1993a: 37):

Before considering more recent black action films, it is worth briefly recalling the blaxploitation films of the 1970s, which provide a significant point of origin for many contemporary images and narratives. Through a series of commercially successful films produced in the early 1970s, the figure of the black action hero gained a new visibility in American cinema. Performances such as that by Richard Roundtree in *Shaft*, Melvin Van Peebles in *Sweet Sweetback's Baadasssss Song* (both 1971) and Ron O'Neal in *Superfly* (1972) offered an aggressive articulation of black masculinity, forming one part of Hollywood's response to an emerging black audience.<sup>217</sup>

---

cabo por las mujeres en sus profesiones. Estas circunstancias marcan a los hombres “corrientes” como jugadores políticos, y deja a los policías expuestos a la luz pública, donde pueden lamerse sus heridas a la vista de todos. Los policías deben reconocer sus pecados y sus limitaciones, esforzarse en superarlas, y seguir adelante con su penitencia y su venganza. Lo que otros analistas señalan como confusiones, evasiones o desplazamientos del género, yo más bien lo veo como un odio inevitable e intratable hacia sí mismos. Los policías saben lo que hacen, simplemente no les gusta demasiado lo que hacen; ni siquiera se gustan a sí mismos».

<sup>217</sup> «Antes de [pasar a] considerar más filmes recientes de acción [protagonizados por actores] negros, merece la pena recuperar las películas [del fenómeno de la] *blaxploitation* de los años setenta; un fenómeno que se manifiesta como un lugar de origen significativo para muchas de las narrativas e imágenes que [el posterior] cine de acción [adoptaría]. A través de una serie de filmes —comercialmente exitosos— producidos a principios de la década de los setenta, la figura del héroe de acción negro ganó visibilidad dentro del cine estadounidense. Interpretaciones como las de Richard Roundtree en *Las noches rojas de Harlem*, Melvin Van Peebles en *Sweet Sweetback's Baadasssss Song* —ambas de 1971— y Ron O'Neal en

La convulsa situación de los años sesenta, con el alzamiento de determinados movimientos sociales y la Guerra de Vietnam como telón de fondo, favoreció que se instaurase en la cultura estadounidense un cierto sentimiento de orgullo entre la comunidad afroamericana. Crítico con las tradicionales y, hasta entonces, estereotipadas representaciones que el cine predominante de Hollywood había ofrecido de este colectivo, el cine de «blaxploitation», como su nombre indica, se fundamentó en la explotación de los deseos de estas audiencias negras. El papel de los protagonistas —y secundarios— recae en actores —o actrices— negros comprometidos tanto social como políticamente: «The characters are strong because they possess the ability to survive in and navigate the establishment while maintaining their blackness»<sup>218</sup> (Lawrence, 2008: 18). En numerosas ocasiones, para realzar esta lucha de clases, los villanos son blancos —representantes de ese *establishment* opresor al que buscan enfrentarse—. La victoria de los protagonistas negros refleja la superación simbólica del racismo perpetrado desde la maquinaria social (Lawrence, 2008: 19).

La ambientación urbana es uno de los rasgos más relevantes de estas obras. Tasker (1993a: 38) apunta:

The heroes of these black action films are very much located within an urban culture or community, providing a sharp contrast to the often dislocated black heroes and heroines who have featured in Hollywood films of the 1980s. This aspect of the heroes' characterisation can also be contrasted to a tendency in the construction of the white action hero, who is increasingly represented as an alienated figure.<sup>219</sup>

Harvey O'Brien localiza en los principales rasgos de estas obras de los setenta algunos de los tópicos que, años más tarde, tomaría y desarrollaría el ciclo de acción de Hollywood desde los años ochenta en adelante. Uno de ellos, esencial, es el de la rebe-

---

*Super Fly* (1972) ofrecieron una articulación agresiva de la masculinidad afroamericana, fomentando en Hollywood una respuesta considerable entre estas audiencias».

<sup>218</sup> «Los personajes son fuertes porque, manteniendo intactos los rasgos de su raza, poseen la habilidad de sobrevivir y moverse dentro de un *establishment* dominado por los blancos».

<sup>219</sup> «Los héroes de acción negros de estos filmes de acción suelen estar situados dentro de una cultura o comunidad urbanas, lo que ofrece un fuerte contraste respecto a los [muchas veces] dislocados héroes —y heroínas— que participaron en los filmes hollywoodienses de los años ochenta. Este aspecto definitorio de estos héroes se contrapone a cierta tendencia en la construcción del héroe de acción blanco, quien suele ser representado como una figura alienada».

lión —socialmente justificada— de las clases populares contra los abusos de poder perpetrados por un sistema abiertamente corrupto e injusto:

In many ways blaxploitation is the action film in microcosm, a rhetorical counter-strike against the genuine social anxieties that served to fuel public engagement with but also ultimately dismissal of the actual political issues surrounding those anxieties. [...] [Blaxploitation] left an impact on the action film [...] in the sense of a narrative dynamic of righteous aggression against repression.<sup>220</sup>

Pese a lo corto de su existencia, esta tipología de cine ejerció una influencia determinante en la configuración del ciclo de acción de Hollywood de décadas posteriores. Tanto las representaciones de los héroes y los villanos como las problemáticas relaciones entre ellos en este tipo de filmes, marcaron el patrón simbólico de los héroes blancos de clase trabajadora que los años setenta —pero especialmente los ochenta— erigieron como arquetipos del cine de acción estadounidense.

### 3. 3. 2. La «buddy movie»

Dentro de las relaciones de raza y clase, la «buddy movie», traducida generalmente como «película de colegas», es una de las permutaciones más populares del ciclo de acción de Hollywood. A grandes rasgos, el concepto de la *buddy movie* se basa en situar, dentro de un contexto de *thriller* policíaco o acción —y localizado, como remarca Christopher Ames (1992), «not in a virgin wilderness, but in its metaphorical and corrupted contemporary counterpart, the urban jungle of violent crime»—,<sup>221</sup> a dos personajes protagonistas diametralmente opuestos en términos de personalidad —ya sea a través de la raza, la clase o, más habitualmente, a través de ambos elementos al mismo tiempo—. La *buddy movie* suele poseer una carga de comedia netamente superior al filme de acción medio del ciclo temático, donde la verborrea de sus protagonistas —al menos uno de los dos suele aportar este matiz específico— es un elemento esencial:

---

<sup>220</sup> «Los filmes [del fenómeno de la] *blaxploitation* son una especie de microcosmos del cine de acción; un contraataque retórico contra las genuinas ansiedades sociales que sirvieron para espolear la adhesión del público, pero que, en última instancia, sirvieron también para que los temas políticos reales se mantuvieran ocultos tras ellas. [...] [El fenómeno de la] *blaxploitation* tuvo un impacto decisivo en el cine de acción, [...] [especialmente] en el concepto narrativo de la agresión justificada contra la represión».

<sup>221</sup> «No en el virginal yermo [de los *westerns*], sino en su contrapartida contemporánea, metafórica y corrompida: la jungla urbana y violenta del crimen».

«The male pairing allows for comedy to develop through verbal repartee»<sup>222</sup> (Tasker, 1993a: 43). Algunos filmes destacados de esta corriente son *Límite 48 horas*, *Tango y Cash*, *El último Boy Scout*, *Arma letal*, *The Glimmer Man* o *Jungla de cristal III: La venganza*.

Antonio Sánchez-Escalonilla (2001: 242) ofrece algunas de las claves más relevantes de estas producciones:

Mientras llevan a cabo su aventura, los protagonistas de las *buddy movies* intercambian sus arcos de transformación y, por este motivo, la presentación de los dos personajes se inicia con un contraste de personalidades muy acusado: este conflicto forma parte del encanto del guión. Un binomio vertical puede funcionar con un secundario plano, pero los binomios horizontales exigen que los dos personajes, elevados a la categoría de protagonistas *ex aequo*, describan una evolución cruzada en su psicología y en sus historias interiores.

Neal King (1999: 42-43), por su parte, profundiza en el tipo de relaciones que, de manera preponderante, el filme policíaco estadounidense ha favorecido a lo largo de los años. Clase y raza se manifiestan como ingredientes esenciales en la configuración narrativa de estos largometrajes:

The modal buddy relation binds a hero who is working class, white, male, and thirty to forty years of age, to a sidekick who is, in some way, not. For instance, sidekicks are three times as likely not to be white guys (60 percent of the sidekicks as opposed to 20 percent of the heroes are not white), and the white guy sidekicks are more likely to be professional class. In white guy pairings, the hero boasts a proletarian attitude toward rank, pay, and authority; his sidekick either hails from a wealthier background or aspires to climb some ladder of status. In general, sidekicks may be older and mellower, younger and greener, richer and more cultured, but differences affect their work and drive the arguments among these buddy pairs. Heroes tend to be hard-bitten, alienated, and pissed-off at just about everybody, including the sidekick. They generally represent the underappreciated working class of dinosaurs who have lost status. Sidekicks, in contrast, are more likely to enjoy happiness and a stable home life, and to express affection for others. They may be bystanders thrust upon busy heroes or recruited by them in moments of desperation; but most are fellow employers of similar status assigned to

---

<sup>222</sup> «Las parejas masculinas permiten la manifestación de la comedia a través de la réplica verbal».

work with the heroes. Though cops meeting for the first time bicker and pick at each other, sidekicks inevitably help their partners.<sup>223</sup>

Este tipo de filmes tiende a reflexionar sobre cuestiones de raza, clase y masculinidad a través de la inicial relación imposible entre sus protagonistas. Invariablemente, la relación evoluciona a lo largo del relato y termina por influir positivamente a ambos personajes, quienes se traspasan mutuamente pequeños cuantos de personalidad que acaban por ofrecer una visión unificadora y tolerante, en tanto que ninguno de ellos tiene nunca toda la razón, ni ninguno está por entero equivocado.

De manera habitual a lo que sucedía con la vertiente más musculosa del ciclo de acción de Hollywood en los ochenta, las *buddy movies* son también un lugar idóneo para la aparición de una mirada homoerótica por parte del espectador. La negociación y el desplazamiento de este sentimiento, como señala Cynthia J. Fuchs (1993: 202-203) a través de un comentario de la saga *Arma letal*, se fundamenta en dos elementos: la vis cómica de sus personajes y la violencia de sus acciones:

The anxiety that motivates this spectacle conflates sex and violence, but more emphatically displaces homosexuality by that violence. The explicit homophobia exhibited in *Lethal Weapon* (as Murtaugh puts out flames on his back, Riggs says, «What are you a fag?!») is recontained by comic

---

<sup>223</sup> «La relación de la *buddy movie* tiende a ligar al héroe, que es de clase trabajadora, blanco y varón, y que tiene entre treinta y cuarenta años, a un compañero que es, en cierto modo, lo contrario. Así, es tres veces más probable que los compañeros no sean blancos —el 60 por ciento de los compañeros no lo son por solo el 20 por ciento de los héroes—, mientras que los compañeros blancos es más probable que sean de clases más profesionales. En los emparejamientos entre blancos, el héroe alardea de una actitud proletaria hacia el rango, el sueldo o la autoridad; su compañero, por contra, o proviene de una posición más acomodada, o aspira a mejorar su estatus profesional. En general, los compañeros pueden ser mayores y más apacibles, o jóvenes y novatos, o ricos y mejor formados, afectando estas diferencias a su trabajo colaborativo y potenciando sus discusiones. Los héroes suelen ser de carácter duro, y estar alienados y cabreados con todo el mundo que les rodea, incluido su propio compañero. Generalmente, representan la infravalorada categoría laboral de los viejos dinosaurios que han perdido parte de su estatus. Los compañeros, por contra, es más probable que sean felices, tengan estabilidad familiar y den muestras de su aprecio hacia otros. Pueden ser figuras circunstanciales de estos héroes o reclutados por ellos en momentos de desesperación; sin embargo, la mayoría son compañeros de trabajo de categoría similar asignados para trabajar codo con codo con los héroes. Aunque cuando se conocen por primera vez suelen discutir airadamente entre ellos, al final, e inevitablemente, los compañeros siempre terminan siendo de ayuda para los héroes».



punchlines, even a comic «gay» character named Leo (Joe Pesci), in the sequel. Paradoxically, *Lethal Weapon 2* contains Riggs' homophobic (and more generally insane) excess through more intensive focus on the buddies' interracial masculine intimacy. The homoerotic charge that is expressed as anger in the first film here mediates violence. For example, Riggs rescues Murtaugh from a toilet rigged with a bomb: Murtaugh's pants are down, Riggs says, «I know» as they look into each other's eyes. When the bomb explodes and the toilet flies out the window, they leap into a bathtub, whereupon Riggs tells Murtaugh to get off him before someone sees them.<sup>224</sup>

Si bien han sido las películas hollywoodienses de los años ochenta las que mayor repercusión crítica y de público han tenido, algunos autores localizan el origen de la corriente en los años treinta. Como Philippa Gates apunta:

Buddy films originally focused on comedic male duos such as Laurel and Hardy in the 1930s, Bing Crosby and Bob Hope in the 1940s, Dean Martin and Jerry Lewis in the 1950s, and Walter Matthau and Jack Lemmon in the 1960s. However, with the impact of second-wave feminism and the resulting backlash of a developing men's movement in the late 1960s and 1970s, buddy films shifted from a comedic portrayal to a serious contemplation of masculinity. [...] By the 1980s outlaws became law enforcers and buddies became action heroes relishing physical violence and excessive firepower. [...] These films responded to the perceived threat of women with action, violence, and male bonding under extreme duress and, most importantly, with the absence of women from the narratives<sup>225</sup> (Kimmel y Aronson, 2004: 114).

---

<sup>224</sup> «La ansiedad que motiva el espectáculo fusiona sexo y violencia, pero como más enfáticamente se desplaza la homosexualidad es a través de la violencia. La homofobia explícita de *Arma letal* —cuando Murtaugh se encuentra en llamas, Riggs dice, “¿Qué eres, un maricón?”— está contenida por líneas de diálogo cómicas y la inclusión en la secuela de un personaje “gay” gracioso (Joe Pesci). Paradójicamente, *Arma letal 2* controla los excesos homófobos —y más locos— de Riggs a través de un foco más intenso en las relaciones íntimas masculinas de ambos protagonistas. La carga homoerótica que era expresada a través del enfado en la primera entrega, aquí lo es a través de la violencia. Así, cuando Riggs rescata a Murtaugh de una bomba conectada a un wáter, Murtaugh se baja los pantalones y Riggs dice, “Lo sé”, mientras ambos se miran a los ojos el uno al otro. Cuando la bomba estalla y el wáter sale volando por la ventana, ambos terminan en la bañera, donde Riggs le dice a Murtaugh que se aparte de él antes de que alguien les vea».

<sup>225</sup> «Las *buddy movies* estuvieron en un origen centradas en dúos masculinos cómicos como Laurel y Hardy [el gordo y el flaco] en los años treinta, Bing Crosby y Bob Hope en los cuarenta, Dean Martin y Jerry Lewis en los cincuenta, y Walter Matthau y Jack Lemmon en los sesenta. No obstante, como conse-

No obstante, la versión más representativa fue la surgida durante los años ochenta gracias a las fórmulas establecidas —y repetidamente explotadas— por cineastas como Walter Hill, pero especialmente por productores como Don Simpson, Jerry Bruckheimer o Joel Silver; una tendencia que ha sobrevivido hasta el día de hoy, a pesar de que su presencia es mucho más reducida que hace tres décadas.

### 3. 4. Los protagonistas

Uno de los rasgos principales de los filmes de acción —especialmente, de aquellos que forman parte del ciclo cinematográfico analizado en el presente trabajo de investigación— se encuentra en los actores que los protagonizaron. En términos de popularidad, nombres propios como Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone o Bruce Willis son para el cine de acción del ciclo de Hollywood de los ochenta y noventa el equivalente a lo que Humphrey Bogart, James Cagney o Alan Ladd representaron para el cine negro estadounidense de los años cuarenta y cincuenta.

Así, no es sorprendente que el análisis de la obra de estos artistas/autores y de los factores que en ella influyeron hayan encontrado una segunda vida académica según el paso de los años ha permitido acotar mejor sus cinematografías, y permitir análisis más profundos y certeros. Dada su influencia, el estudio de estas películas y de sus protagonistas resulta enriquecedor no solamente para el ciclo de acción de Hollywood en particular, sino para la propia historia del cine.

Arnold Schwarzenegger ha sido el más analizado de todos. Existen infinitud de obras relativas a su persona y a su cine —y, todavía hoy en día, siguen publicándose nuevos acercamientos a su figura—; algunas de ellas son: *Fantastic: The Life of Arnold Schwarzenegger* —de Laurence Leamer—, *Arnold Schwarzenegger* —de Colleen A. Sexton— o *Arnold Schwarzenegger: A Biography*— de Louise Krasniewicz y Michael Blitz—. Recientemente vio la luz su propia autobiografía, *Desafío total: mi increíble historia*.

---

cuencia de la segunda ola del feminismo y del resultante retroceso del movimiento masculino a finales de los sesenta y principios de los setenta, las *buddy movies* pasaron de un retrato cómico a una contemplación seria de la masculinidad. [...] En los ochenta, los fuera de la ley se convirtieron en protectores de la misma, y los colegas se transformaron en héroes de acción que disfrutaban con la violencia física y el poderío de fuego desmedido. [...] Estos filmes respondieron a la amenaza percibida de las mujeres mediante acción, violencia y lazos masculinos bajo una compulsión extrema y, más importante, con una ausencia total de las mujeres en sus narrativas».

Culturista, actor y gobernador del estado de California, su vida es un propio metatexto que ha dado pie a numerosos acercamientos desde las más eclécticas perspectivas, muchos de ellos centrados en su condición de figura icónica de la cultura popular, como *Why Arnold Matters: The Rise of a Cultural Icon* —de Michael Blitz y Louise Krasniewicz— o *Schwarzenegger Syndrome: Politics and Celebrity in the Age of Contempt* —de Gary Indiana—. <sup>226</sup> Como señala Linda Williams (2012: 41):

Those ambitions are (at least) global, and his success is underpinned by a recognition that, as the 1990s progressed, the rest of the world increasingly mattered more than the United States. Will Smith reports that Schwarzenegger told him, «no matter how big your movies are in America, you are not a movie star until your movies are big around the world» (*Variety*, 15 December 2008). Language—or its lack—might be the key to action cinema’s global success, as was the case with pre-sound cinema, which might also account for the relative unimportance of the accent issue in Schwarzenegger’s case. «People don’t need to understand English to know something is exploding and to enjoy that spectacle», lamented Meryl Streep in 1990 (qtd. in Prince: 175). If stars continue to be read as contradictory entities, the paradox of Schwarzenegger is this: though he has striven to present himself as the exemplary individualist, a self-made man entirely in charge of his own destiny, he has developed iconic characters and made choices that speak to the period’s zeitgeist. What he risked, or revealed in, was that he would be branded by those characters; and in becoming so identified with his characters, he became emblematic of his moment. In 1990 *Time* named the symbol of U.S. dominance in the global marketplace as «an overgrown Austrian man with a face and body out of a superhero comic» (qtd. in Pfeil: 31). This

---

<sup>226</sup> Gary Indiana (2005: 26) resalta cómo Schwarzenegger ha conseguido abrirse camino en dos mundos tan dispares y competitivos como los del cine y la política a través de un carisma muy particular: «Schwarzenegger’s “personal brand” is a compilation of re-inventions, an advertisement for itself, a personality remarkable for its periodic shedding of layers. A compost heap that smells, at first, good to the few who savor the smell of compost, eventually to many who acquire the predilection in imitation of the few, ultimately to a consensus large enough to rechristen the compost heap as a rose garden». [«La “imagen personal” de Schwarzenegger es una constante suma de reinenciones, un anuncio en sí mismo, una personalidad remarcable por su desprendimiento periódico de capas. Un montón de compost que, al principio, huele solamente bien para aquellos que saben saborear el aroma del mismo, pero que, poco a poco, comienza a oler también bien para otros muchos que adquieren una cierta predilección por imitación de esos pocos, generándose en última instancia un consenso generalizado y lo suficientemente grande como para rebautizar ese montón de compost como un jardín de rosas».]

makes Schwarzenegger a curious if familiar American icon—an immigrant whose success lies in his films’ ability to sell worldwide.<sup>227</sup>

Sylvester Stallone es otro de los artistas/autores sobre los que con más profusión se ha escrito en los últimos años. En 2014, Chris Holmund publicó, ejerciendo como editora del volumen, *The Ultimate Stallone Reader: Sylvester Stallone as Star, Icon, Auteur*. En él, algunos de los teóricos y literatos más importantes del terreno del ciclo de acción —Mark Gallagher, Scott Higgins, Eric Lichtenfeld, Gina Marchetti, Paul McDonald o Yvonne Tasker, entre otros— ofrecen sus puntos de vista sobre el valor y la profundidad de la obra de Stallone, situándola en contexto. Como Holmund (2014: IX) señala en la introducción:

Shockingly, until this volume, there has been no academic book devoted solely to Sylvester Stallone or to any of his films, despite his enormous box office success—especially in the 1980s—and despite the current revalorisation of the *Rocky* and *Rambo* franchises. (Numerous essays, articles and book chapters did appear, primarily in the late 1980s and 1990s.) [...] Today action stars and films are scrutinised using new filters. The scholarly interest in their relation to ideology, masculinity, stardom and the body typical or

---

<sup>227</sup> «Estas ambiciones [de Schwarzenegger] son —como mínimo— globales, y su éxito está apuntalado por el conocimiento de que, mientras los años noventa avanzaban, el resto del mundo era progresivamente más importante que los propios Estados Unidos. Will Smith ha señalado que Schwarzenegger le dijo una vez: “No importa lo grandes que sean tus películas en Estados Unidos; no serás una verdadera estrella hasta que estas no sean grandes en el resto del mundo” (*Variety*, 15 de diciembre de 2008). El lenguaje —o su ausencia— parece ser un elemento clave en el éxito global del cine de acción, tal como fue el caso del cine mudo, lo que al mismo tiempo sugiere la escasa importancia que ha tenido para Schwarzenegger el hecho de tener un acento tan marcado. “La gente no necesita entender inglés para saber que algo está explotando y poder disfrutar del espectáculo”, lamentó Meryl Streep en 1990 (citada en Prince: 175). Si las estrellas continúan siendo leídas como entidades contradictorias, la paradoja de Schwarzenegger es la siguiente: a pesar de haberse esforzado en presentarse a sí mismo como un individualista ejemplar y un hombre enteramente hecho a sí mismo y dueño de su destino, ha interpretado una serie de icónicos personajes y tomado ciertas decisiones que hablan del espíritu de la década. Lo que arriesgó, y reveló, es que fue etiquetado por sus personajes; y siendo tan identificado por los personajes que interpretó, llegó a convertirse en un emblema de su época. En 1990, la revista *Time* definió como símbolo de la dominación estadounidense en el mercado global a “un hombre austríaco con una cara y un cuerpo que parecerían sacados de un superhéroe” (citado en Pfeil: 31). Esto hizo de Schwarzenegger un curioso y familiar icono estadounidense —un inmigrante cuyo éxito estaba asentado en la capacidad de sus filmes para ser vendidos en todo el mundo—».

earlier studies continues as well. In consequence, this anthology offers a cornucopia of perspectives on Stallone as star, icon and auteur. We scrutinise his work as director; we analyze his screenwriting; we examine his acting; we assess popular and critical response in the US, UK and around the world; we discuss his place in sport and film history.<sup>228</sup>

El resto de estrellas del ciclo de acción de Hollywood no han gozado de la misma repercusión académica hasta el momento. No obstante, como Holmund señala, los últimos años han visto una revalorización del cine que estos actores protagonizaron hace ya más de una década. En el caso de Chuck Norris, Jean-Claude Van Damme o Steven Seagal, al margen de ciertas obras biográficas —más periodísticas y divulgativas—, el análisis de sus corpus de trabajo apenas ha sido iniciado. Existen artículos en revistas y diversas publicaciones —que han sido citados y consultados durante el transcurso de la presente investigación—, centrados sobre todo en el cine de artes marciales, pero apenas trabajos de investigación monográficos.

En el caso de Steven Seagal, destacan tres publicaciones: *Sealogy: A Study of the Ass-Kicking Films of Steven Seagal* —de Vern—, *Hard to Stop: Image and Authorship in the Films of Steven Seagal* —de Michael Van Esler— y *Action in Motion: Kinesia in Martial Arts Films* —de Aaron Anderson—.

La primera y la segunda son sendas obras monográficas dedicadas al análisis sistemático de la obra de Seagal. El trabajo de Vern, más divulgativo que científico, ofrece pistas sobre ciertos conceptos y establece una legitimización del estudio de Seagal —y sus filmes— mediante la exposición y presentación de lo que él ha dado en llamar

---

<sup>228</sup> «Sorprententemente, no ha habido hasta este volumen ningún libro académico dedicado exclusivamente a la figura de Sylvester Stallone ni a ninguno de sus filmes, a pesar de su enorme éxito de taquilla —especialmente en los años ochenta— y de la revalorización que han vivido franquicias como *Rocky* o *Rambo* —numerosos ensayos, artículos y capítulos de libro aparecieron a finales de los ochenta y principios de los noventa—. [...] Hoy en día, las estrellas de acción y sus películas están siendo analizadas mediante nuevos filtros. A pesar de esto, el interés académico en su ideología, así como en cuestiones de masculinidad, estrellato y corporalidad sigue estando vigente. Esta antología ofrece numerosas perspectivas de Stallone en cuanto a estrella, icono y autor. Se analiza su obra como director; su labor como guionista; su interpretación; la recepción crítica y popular de su obra en Estados Unidos, Reino Unido y el resto del mundo; y se discute sobre el lugar que ocupa en el mundo de los deportes y en la historia del cine».

«Seagalogy»; un término que explicita la existencia de una intencionalidad autoral detrás del trabajo cinematográfico de Seagal:

The French invented the auteur theory, the idea that the director can be considered the author of a movie, the one who puts his or her personal stamp on the thing and who deserves most of the credit and blame. [...] But in the type of picture we're going to be discussing in this book it is the star that connects the body of work more than the director. So it makes more sense to compare *Above the Law* to other movies starring Steven Seagal than to director Andrew Davis's latest best picture nominee *The Fugitive*<sup>229</sup> (Vern, 2012: V-VI).

Por su parte, el trabajo de Van Esler, realizado en la Universidad de Kansas, posee un calado mucho más académico. A pesar de su limitado volumen —ochenta páginas— y corpus de análisis —únicamente tiene en cuenta las obras protagonizadas por Seagal que fueron estrenadas en salas de cine—, el trabajo de investigación ofrece una sólida base teórica de análisis y abre líneas de trabajo para futuros estudios:

Little serious scholarly work has been done on the career of Steven Seagal which is surprising given his immense popularity in the early 1990s. [...] In addition to how his persona was created, the thesis looks at those aspects of Seagal's star persona essential to Seagal's status as a working class action hero. Seagal's principal characters are associated with the Vietnam or a Vietnam-like War; they are men enforce their own codes of conduct and justice; and they connect in multiple ways with numerous ethnicities and cultures<sup>230</sup> (Van Esler, 2011: III).

---

<sup>229</sup> «Los franceses inventaron la teoría de la autoría cinematográfica; la idea de que el director puede ser considerado el autor de una película, el que pone su sello personal en la misma, y, por ende, quien merece llevarse el crédito o la culpa que puedan desprenderse de ella. [...] Pero en el tipo de películas que se tratan en este libro, es la propia estrella que protagoniza los filmes, más que el director, la que da coherencia y consistencia al cuerpo de trabajo. Por esto, tiene más sentido comparar *Por encima de la ley* con otras películas protagonizadas por Steven Seagal, que con la premiada película de Andrew Davis *El fugitivo* [siendo Andrew Davis director de ambas]».

<sup>230</sup> «Apenas han existido acercamientos académicos serios y rigurosos a la obra de Steven Seagal, dato que resulta llamativo si se atiende a la inmensa popularidad que el actor alcanzó a comienzos de los años noventa. [...] Además de [analizar] cómo fue concebida su persona, esta tesis se centra en aquellos aspectos de Seagal en cuanto a estrella, esenciales en su establecimiento como héroe de acción de clase trabajadora. Las principales características de Seagal están asociadas con la Guerra de Vietnam —o guerras similares—; los personajes que interpreta suelen poseer sus propios códigos de conducta y justicia; y por norma, además, están conectados de varias formas con diferentes etnias y culturas».

El artículo de Anderson, si bien no es monográfico sobre la obra de Seagal, toma como referencia sus escenas de lucha —contraponiéndolas a las de Jackie Chan— para desarrollar algunos conceptos teóricos que, por su especial relevancia, en posteriores epígrafes recuperaré:

Seagal and Chan have become famous action film stars not for how they look but for what they can do. Although both clearly keep in good shape, neither are «muscular» in the manner of bodybuilding action stars such as Jean Claude Van Damme, Sylvester Stallone, or Arnold Schwarzenegger. Indeed, any adequate critical analysis of Seagal's or Chan's films could not just describe the actors' muscularity without addressing their skills as martial artists and/or stunt men. That is, the two actors' proficiency as martial artists and/or stunt men largely eclipses the degree to which they are or are not «muscular»<sup>251</sup> (Anderson, 1998).

Con el presente trabajo de investigación aspiro a cubrir —y expandir significativamente— todos los acercamientos que hasta el momento se han realizado sobre la obra cinematográfica de Steven Seagal: los tres expuestos, más los múltiples artículos de publicaciones científicas y capítulos de libro que, de un modo u otro, han ahondado en la cuestión.

### 3. 5. El cine de acción del ciclo temático de Hollywood

Harvey O'Brien (2012: 12) ha establecido una clasificación cronológica sobre el cine de acción<sup>252</sup> en la que distingue cuatro periodos, a saber: formativo, clásico, post-clásico y neoclásico:

The action film may be seen to emerge historically through a prism of other genres—primary the western, the crime film and the war movie—which fuse

---

<sup>251</sup> «Seagal y [Jackie] Chan se han convertido en famosas estrellas de acción no por cómo son, sino por lo que son capaces de hacer. Aunque ambos se mantienen indudablemente en buena forma, ninguno es “musculoso” al estilo de los culturistas de acción como Jean-Claude Van Damme, Sylvester Stallone o Arnold Schwarzenegger. De hecho, ningún análisis crítico de los filmes de Seagal o Chan debería describir únicamente su musculatura sin prestar atención a sus habilidades como artistas marciales o especialistas. Esto hace que su maestría en artes marciales y/o como especialistas eclipse con rotundidad el hecho de que sean o no actores “musculosos”».

<sup>252</sup> Al igual que Steve Neale, O'Brien considera el cine de acción un género y no un ciclo temático. Resulta problemático en tanto que establece la aparición del mismo en los años sesenta y lo acota, primordialmente, a Hollywood, con la inconsistencia epistemológica y la deriva conceptual que ello plantea.

through the 1970s into an identifiable register of form and content by the early 1980s. The history of the action film may therefore be divided into evolutionary stages with a rough chronology falling into formative, classical, postclassical and neoclassical phases.<sup>233</sup>

O'Brien sitúa el periodo formativo entre el final de los años sesenta y el comienzo de los setenta. En él, «the anti-hero emerges as a figure of agency; a character who willfully embraces the necessity to take action and transcend not only social convention, but law and legitimacy»<sup>234</sup> (O'Brien, 2012: 12). Se trata, fundamentalmente, del cine de vigilantes que popularizaron actores como Clint Eastwood o Charles Bronson.

El siguiente periodo, el clásico, destaca por sentar las bases de un nuevo tipo de sintaxis cinematográfica basada en la importancia que se le concedió a la relación hombre-máquina,<sup>235</sup> especialmente en la forma de persecuciones de coches —uno de los elementos narrativos y estéticos esenciales en el auge y asentamiento de la acción en el cine estadounidense de los años sesenta y setenta—:

Car chase scenes presented as moments of spectacle in films including *Bullitt* and *The French Connection* (1971) gradually assume a virtually nihilistic sense of post-human erasure through *Two-Lane Blacktop* (1971) and *The Driver* (1978), culminating in the ultimate in apocalyptic modernity and social erasure in favour of an image of individualism in *Mad Max 2* (1981). The logistical requirements of realising these narratives cinematically, literalising the image of man and machine moving and acting as one, necessi-

---

<sup>233</sup> «Históricamente, el cine de acción puede ser visto en origen como una combinación de otros géneros —principalmente, *western*, cine criminal y cine bélico—. Tras fusionarse durante los años setenta, la mezcla produjo un registro identificable de forma y contenido a comienzos de los ochenta. La historia del cine de acción puede ser, pues, dividida en diferentes etapas evolutivas, con una cronología estimada que comprende las siguientes fases: formativa, clásica, postclásica y neoclásica».

<sup>234</sup> «El antihéroe emerge como una figura de acción; un personaje que voluntariamente reconoce la necesidad de tomar medidas y trasciende no solo las convenciones sociales, sino la ley y la legitimidad mismas».

<sup>235</sup> Asimismo, O'Brien (2012: 12) destaca tres formas narrativas predominantes en estas obras germinales: el cine de «rogue cops», de «mercenaries», y el «vigilantism». [«El cine de policías solitarios, de mercenarios y el *vigilantismo*».]



tates the development of staging, shooting and editing techniques to make films built entirely around movement and action<sup>236</sup> (O'Brien, 2012: 13).

La siguiente fase postulada por O'Brien, la post-clásica, se inicia en los años ochenta. Supone la consolidación de los atributos que a lo largo de las décadas previas habían comenzado a aparecer de manera esporádica en diferentes filmes —especialmente, *thrillers* y *westerns* urbanos—. O'Brien (2012: 13-14) se sirve nuevamente del eje hombre-máquina a la hora de definir y acotar estéticamente las características de este periodo:

As the body becomes the machine, the intensified continuity system used to film cars in the 1970s now captures bodies in motion—weaponised men (armed [*Sudden Impact*, 1983]; trained [*American Ninja*, 1985]; even technologically enhanced [*Robocop*, 1987]) and framed by architectural musculature. All of the thematic tensions of the preceding era remained prevalent, as did the characterisation of heroes as avengers (*Lethal Weapon*, 1987), rogue cops (*Die Hard*, 1988) and mercenary warriors (*Commando*, 1985), but now the structure becomes identifiably generic. The genre itself becomes a machine as the industry commodifies and efficiently reproduces the delivery system for action-filled tales of action. Producers and production companies like the Cannon Group and Joel Silver quickly recognised and seized upon the «formula» and begin to generate product at high and low budgetary levels following a simple set of structuring conventions.<sup>237</sup>

---

<sup>236</sup> «Las escenas de persecuciones de coches en cuanto a elementos de espectacularidad pueden rastrear-se en filmes como *Bullitt* o *Contra el imperio del crimen* (1971). Esta tendencia derivó gradualmente hacia un cierto sentido de post-humanidad nihilista en obras como *Carretera asfaltada en dos direcciones* (1971) o *Driver* (1971), culminando definitivamente en la modernidad apocalíptica, total ausencia social y puro individualismo de *Mad Max 2* (1981). Las necesidades logísticas para la realización cinematográfica de estas narrativas, que unificarían las imágenes de hombres y máquinas en una sola, provocaron el desarrollo de nuevas técnicas de puesta en escena, grabación y edición que permitieron construir la película enteramente en torno al movimiento y la acción».

<sup>237</sup> «Al transformarse el cuerpo en máquina, el sistema de continuidad intensificado empleado para grabar persecuciones de coches en los años setenta es ahora capaz de capturar cuerpos en movimiento —hombres convertidos en armas, ya sea armados (*Impacto súbito*, 1983); entrenados (*El guerrero americano*, 1985); o, incluso, tecnológicamente mejorados (*Robocop*, 1987)— y enmarcados por una musculatura arquitectónica. Todas las tensiones temáticas de la era previa se mantienen, al igual que la caracterización de los héroes como vengadores —*Arma letal*, 1987—, policías solitarios —*La jungla de cristal*, 1988— y mercenarios —*Commando*, 1985—, si bien ahora la estructura se vuelve genéricamente identificable. El género en sí mismo se vuelve una máquina cuando es mercantilizado por la industria y repro-

O'Brien señala a la industria como uno de los pilares básicos en la consolidación del ciclo temático. Es precisamente la industria —y, a través de ella, el público— quien valida los ciclos temáticos. Una vez se reconoce una fórmula y se replica, se allana el camino para la explotación secuenciada del fenómeno, y, de manera natural, tiene lugar una interrelación y articulación entre textos cinematográficos que no existía en periodos previos al establecimiento del ciclo temático. El propio ciclo se da validez a sí mismo a través de la industria y el público.

La última fase de la cronología de O'Brien (2012: 15), la neo-clásica, se caracteriza por la introducción de elementos estéticos procedentes del cine asiático, así como por un incremento del peso de los efectos especiales generados por ordenador:

The third significant shift in the action film was defined by a gradual predominance of Eastern aesthetic motifs and staging contentions through the increasing deployment of computer-generated effects, particularly the fantastical «wire-work» style of Hong-Kong films of the previous era. [...] As Clinton-era postmodernity evinced a «softer» or at least more mediated political stance in American genre cinema, the hard body give away to an evolved body capable of impossible physical feats with the aid of digital enhancement.<sup>238</sup>

La combinación de todos estos elementos dio como resultado el cine de acción que durante los años ochenta y noventa inundó las pantallas estadounidenses; un cine que, como tantos autores han señalado, fue masivamente consumido por los espectadores —no solo autóctonos, sino de todo el mundo—. Tras la fase neo-clásica que O'Brien estipula, el ciclo de Hollywood ha seguido evolucionando: la presencia de los

---

ducido con eficiencia: se generan historias de acción repletas de acción. Productores como Joel Silver y empresas productoras como Cannon Group reconocen y se apoderan rápidamente de la “formula”, comenzando a realizar productos de alto y bajo presupuesto siguiendo un sencillo conjunto de convenciones estructurales».

<sup>238</sup> «El tercer salto del cine de acción estuvo marcado por el gradual incremento de motivos estéticos y de puesta en escena procedentes de Asia —destaca el trabajo con cables, muy típico del cine hongkonés de la era previa—, así como por la progresiva adopción de efectos especiales generados por ordenador. [...] Del mismo modo que la era posmoderna de la presidencia de Clinton evidenció una cierta relajación de la postura política en el cine de género estadounidense, los cuerpos musculosos [y monolíticos] fueron desapareciendo para dar entrada a unos cuerpos más evolucionados [y versátiles], capaces de movimientos físicos imposibles con la ayuda de la digitalización».

efectos por ordenador se ha acentuado, al tiempo que el inhumanismo ha cristalizado en la aparición y asentamiento del cine de superhéroes.

### 3. 5. 1. La acción y el cine más allá del ciclo temático de Hollywood

El término cine de acción lleva incorporado de manera implícita toda una tautología de su realidad. Cine y acción. Cine de acción. El anglicismo «action cinema» carece de la preposición «de», el nexo de unión de los dos conceptos. Una unión básica que queda más fácilmente desenmascarada en la realidad hispánica. Desde su misma concepción, el cine de acción lleva implícita la acción, el tomar partido. No hay acción sin cambio, ni hay cine de acción —ni cine, a secas— sin una voluntad de cambio detrás de los personajes que lo pueblan:<sup>239</sup>

Action cinema is not about hesitation: it is about *taking* action. It is a cinema of will: the attempt to change the world, transcending the moral limits of a society that has failed its heroes. The uber-text of the genre, *Rambo: First Blood Part II* (1985), makes this clear. In its pre-credits sequence Rambo responds to Commander Trautman's request to return to Vietnam to seek out prisoners of war with the question «Sir, do we get to win this time?» Trautman replies: «This time it's up to you».<sup>240</sup> (O'Brien, 2012: 1)

Es importante entender la acción en el cine como una doble fuerza; una realidad dual que alcanza sus cotas más altas de significación cuando cada una de estas dimensiones es tratada y potenciada adecuada e independientemente: «The action film is best understood as a fusion of form and content—a cinema *of* action. It represents the

---

<sup>239</sup> Cabría preguntarse si es posible un cine de acción sin personajes. En teoría, así lo parece. En el cine de catástrofes, es habitual encontrar momentos de acción y destrucción sin la intervención directa de seres humanos, ni como agentes activos ni, en ocasiones, tampoco como agentes pasivos. Sin embargo, la carga simbólica e ideológica de estas secuencias, en ausencia de personajes —humanos o humanizados—, se ve rebajada considerablemente.

<sup>240</sup> «El cine de acción no es un cine de dudas: es un cine de *adoptar medidas*, muy marcado por la voluntad: busca cambiar el mundo trascendiendo los límites morales de una sociedad que ha fallado a sus héroes. El texto de referencia *Rambo: Acorralado Parte II* (1985) deja esto muy claro. En su escena previa a los créditos, Rambo responde con la siguiente pregunta al Comandante Trautman en relación a un posible retorno a Vietnam para buscar a unos prisioneros de guerra: “¿Ganaremos esta vez, señor?” Trautman responde: “Esta vez depende de ti”».

idea and the ethic of action through a form in which action, agitation and movement are paramount»<sup>241</sup> (O'Brien, 2012: 2).

Antonio Sánchez-Escalonilla (2001: 32), mediante el análisis de la etimología del término «cinematografía», resalta la capital importancia del aspecto más visual de la acción:

La clave que inspira la evocación cinematográfica es el *dinamismo visual*. Este criterio se encuentra en las propias raíces etimológicas del término *cinematografía*, procedentes del griego *kinema* y *graphos*. Es decir, escritura con el movimiento. No con figuras luminosas, que identificamos con la fotografía. Tampoco es una escritura con imágenes y sonidos, como se desprende de la palabra *audiovisual*, de uso reciente. Este concepto no resulta apropiado para referirse al cine, pues sitúa la imagen a la misma altura que el sonido. Y el cine no necesita del sonido: no se encuentra entre sus fundamentos esenciales. La clave es la acción visual. Desde que se empezó a aplicar el cinematógrafo a la narración de historias, y a pocos meses de su invención, el nuevo arte comenzó a desarrollar su propio lenguaje a través de las imágenes, sin apoyo sonoro.

La acción se basa en el dinamismo, en la actividad, el cambio y el progreso. «The action movie works best when it is acting, in action, active, in progress—when its heroes are being tested and when the audience can see and understand what they are being tested by»<sup>242</sup> (O'Brien, 2012: 3). En ausencia de estos elementos, no hay acción. Y puede que tampoco haya cine tal y como es entendido en un terreno narrativo convencional. Esta dicotomía acción-cine es uno de los principales motivos por los que el cine de acción ha sido especialmente complejo de tratar de acuerdo a las teorías de los géneros cinematográficos. Como O'Brien (2012: 12) destaca, muy en la línea de Sánchez-Escalonilla:

So many films contain, feature or are even built around action that the phrase «action movie» is tautological. It could serve a synonym for cinema itself, an does (or used to): «motion picture». The very word «cinema» is de-

---

<sup>241</sup> «La película de acción se entiende mejor como una fusión de forma y contenido —un cine [literalmente] *de* acción—. Representa la idea y la ética de la acción a través de una forma donde la acción, la agitación y el movimiento son lo primordial».

<sup>242</sup> «El filme de acción funciona mejor cuando está desarrollándose, en acción, activo, en progreso —cuando sus héroes son puestos a prueba y cuando la audiencia puede ver y entender por lo que están siendo puestos a prueba—».

rived from a word connoting a type of action—movement (from the Greek «kine»), making all cinema «action». Cinema began with action, and some of its earliest hits involved a an empathic kinesthetic response. Early boxing films inspired audience members to re-stage the events on screen, and films of dance, acrobatics and even martial arts demonstrated the primary of action *as* action in the experience of cinema itself.<sup>243</sup>

La propia naturaleza del cine dificulta la integración de un cine de acción dentro de sí mismo, en tanto en cuanto el propio cine posee tanto de acción en su seno. Es más: elementos formales tradicionales, típicos de lo que podríamos definir como cine de acción, están presentes de igual manera, como ya se ha puesto de manifiesto, en multitud de géneros y categorías cinematográficas diferentes.

Richard Slotkin apunta hacia esta idea cuando, en el prólogo de *Action Speaks Louder: Violence, Spectacle, and the American Action Movie*, habla de los «action-oriented genres»:<sup>244</sup> «Among these there is no genre more significant than the “action film”. It is, first of all, an extrapolation of the most essential narrative elements from *all* of the pre-existing action-oriented genres: Western, combat film, horror movie, crime film, science fiction»<sup>245</sup> (Lichtenfeld, 2007: XI).

La idea de determinados géneros o sub-géneros donde la acción tiene tendencia a aparecer con mayor facilidad ahonda de manera profunda en la siguiente cuestión: ¿es posible que toda película, por el simple hecho de serlo, posea *per se* cierto grado de acción en su seno? Bajo este prisma, la acción no sería nunca un género, sino una cualidad connatural e inseparable de la propia naturaleza cinematográfica. De hecho, si en

---

<sup>243</sup> «Existen tantos largometrajes que contienen, presentan o son contruidos en torno a la acción que la expresión “película de acción” es tautológica. Podría servir como un sinónimo del cine en sí mismo, y lo es —o solía serlo—: “imagen en movimiento”. La palabra cine proviene de una palabra que connota un tipo de acción —movimiento (del griego “kine”), lo que convierte a todo el cine “de acción”—. El cine comenzó con acción, y algunos de sus primeros éxitos giraban en torno a cierta respuesta cinética. Los primeros filmes de boxeo inspiraron a los espectadores a reubicar los eventos en la pantalla, y así, películas de danza, acróbatas o incluso de luchadores de artes marciales demostraron la primacía de la acción *como* acción en la propia experiencia cinematográfica».

<sup>244</sup> «Géneros con tendencia hacia la acción».

<sup>245</sup> «Entre estos no hay un caso más significativo que el del “cine de acción”. Es, en primer lugar, una extrapolación de los elementos narrativos más esenciales procedentes de *todos* los géneros con tendencia hacia la acción: *westerns*, películas de lucha, de terror, filmes criminales y de ciencia ficción».

algún momento se pudiese llegar a hablar de cine de acción, este probablemente sería aquel en el que las cualidades de la acción estuviesen presentes en mayor grado que en lo que, —difusamente— podría establecerse, como la media.

Así y todo, algunos filmes que a menudo son considerados como de acción, carecen de una concentración elevada de acción o escenas de acción en su seno. La mera presencia de actores procedentes del ciclo de acción de Hollywood de los años ochenta —por poner un ejemplo temporal específico— en una producción, como Steven Seagal o Chow Yun-Fat, parece ser en ocasiones motivo suficiente como para definir una obra como de acción; mayor incluso que la presencia acentuada de escenas/secuencias de acción, el rasgo clave. Estas reflexiones obligan a replantearse bajo un nuevo prisma la naturaleza no solo del cine de acción, sino del propio cine. Género o no género, resulta esencial establecer ciertos límites a la propia definición y acotar, dentro de lo posible, qué es la acción, qué no lo es y cómo puede manifestarse. Quizá no tenga sentido hablar de cine de acción, ni siquiera en cuanto a ciclo temático. O quizá resulte más conciliadora una definición menos ambigua, como cine de movimiento, o cine violento, directamente.<sup>246</sup> Tal es lo que propone James Kendrick cuando afirma que el concepto de «acción» con el que tradicionalmente se ha definido al cine del ciclo de acción de Hollywood de los años ochenta, es en realidad un eufemismo de «violencia», válido y adoptado porque, a diferencia de este último, no posee una connotación negativa (Kendrick, 2009: 81). Kendrick (2009: 82) prosigue:

This is because «violence» is a harsh, direct word that conveys conflict and damage, trauma and turmoil. In discussing the historical complexity of the term, Raymond Williams notes that, when it is used to refer to «physical force», its most common meaning, it has the connotation of being «unauthorized». That is, whereas terrorists inflict «violence», the police use «force». Thus, to do violence to something, particularly in a social context, is taboo in polite modern society. It is not to be tolerated in any form, and thus it is still hard for many to conceive of it as an acceptable subject for entertainment. [...] Action, on the other hand, conveys a sense of movement, of velocity, of thrills, but with all the social significance of a roller coaster. It is violence stripped of any meaning or import, which makes it more palatable to the majority of moviegoers because it doesn't force them to confront their

---

<sup>246</sup> Lo cual plantearía un nuevo debate en torno a la posibilidad de concebir un cine de acción sin violencia.

own complicity in enjoying violent thrills. It's an unspoken but crucial pact between filmmakers and audiences.<sup>247</sup>

Con la firme intención de intentar arrojar algo de luz y fomentar el debate en torno a estas cuestiones, procedo a enumerar y recopilar algunos de los más relevantes acercamientos —y autores— que a lo largo de los últimos años han reflexionado sobre esta problemática.

### 3. 5. 2. La teoría de la hibridación

Recientemente, se ha extendido la concepción del cine de acción como un género con preponderancia a la hibridación, una suerte de multi-género o meta-género. Se trata de un concepto que busca conciliar algunos de los atributos más incompatibles del cine de acción en cuanto a tal. En palabras de Lisa Purse (2011: 2):

This puts the multi-genericity and generic hybridity of action films of the 2000s into the context of a longer history of generic hybridity, and of action filmmaking. In the light of the categorical challenge posed by the breadth of action cinema's generic permutations, several writers have suggested that the most productive way to define action cinema is through its salient characteristics.<sup>248</sup>

---

<sup>247</sup> «Esto sucede porque “violencia” es una palabra áspera y directa que transmite [la idea] de conflicto y daño, de trauma y agitación. Discutiendo en torno a la complejidad histórica del término, Raymond Williams apuntó que cuando la palabra se emplea para referirse a una “fuerza física”, su significado más común, posee la inevitable connotación de ser “no-autorizada”. Así, mientras los terroristas infligen “violencia”, la policía hace uso de la “fuerza”. Además, dirigir la violencia hacia algo, particularmente en un contexto social, es tabú en la moderna y políticamente correcta sociedad. No se tolera en ninguna de sus formas; por esto, es difícil para algunos concebir y aceptar su presencia dentro del entorno del entretenimiento. [...] La acción, por otro lado, transmite sensación de movimiento, de velocidad, de emociones; es una suerte de montaña rusa. Se trata de una violencia despojada de cualquier tipo de significado, lo que hace que sea agradable para la mayoría de los espectadores y evita que estos se sientan culpables a la hora de disfrutar de formas violentas de excitación. Es un pacto tácito crucial entre realizadores y espectadores».

<sup>248</sup> «Todo esto sitúa la naturaleza multi-genérica y la hibridación genérica del cine de acción del siglo XXI en el contexto de una historia de hibridación genérica —y de acción cinematográfica— mucho mayor. Bajo la luz del desafío epistemológico que representa la enorme cantidad de permutaciones genéricas del cine de acción, numerosos escritores han sugerido que una forma mucho más productiva de definir este tipo de cine es a través de sus características más destacadas».

Como un intento por resolver la precaria situación del cine de acción dentro de determinados marcos teóricos poco permeables, la teoría de la hibridación ha ido ganando apoyos dentro de la literatura crítica contemporánea. Steve Neale (2000: 52) apunta: «This trend encompasses a range of films and genres—from swashbucklers to science fiction films, from thrillers to westerns to war films—and is thus a clear instance of Hollywood’s propensity for generic hybridity and overlap».<sup>249</sup>

La cuestión que surge es si este planteamiento, lejos de resolver los problemas epistemológicos, no está simplemente enmascarándolos. «This problem of defining what constitutes an action film has exercised a number of writers, and the different terms they use (“action”, “action/spectacle”, “action-adventures”) illustrate the difficulty of demarcating action cinema’s generic parameters»<sup>250</sup> (Purse, 2011: 2). Y más aún: la hibridación como concepto, en caso de ser una solución/teoría aplicable a determinados filmes como los de acción, es igualmente válida para cualquier otro corpus de películas —independientemente del género al que se adscriban, o las características y atributos que posean—. Pese a ser un elemento que permite explicar ciertas desavenencias epistemológicas, no es ni una idea en verdad novedosa, ni exclusiva de este tipo de obras. Como Purse (2011: 2) añade: «Nevertheless, as I have already begun to suggest, this is not a new problem (or indeed one unique to the action film)».<sup>251</sup>

### 3. 5. 3. El «cine de atracciones»

El «cine de atracciones»,<sup>252</sup> definido primigeniamente por Tom Gunning y André Gaudreault en sendos artículos, *The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spec-*

---

<sup>249</sup> «Esta tendencia abarca un enorme rango de filmes y géneros —desde las películas de espadachines hasta las de ciencia ficción, desde los *thrillers* hasta los *westerns* o los filmes bélicos—, y es una clara muestra de la propensión de Hollywood hacia la hibridación genérica y la superposición».

<sup>250</sup> «Este problema a la hora de definir qué constituye una película de acción ha influido sobre un buen número de escritores, y los diferentes términos que estos han empleado —“acción”, “acción/espectáculo”, “acción-aventuras”— no hacen sino ilustrar la dificultad de circunscribir los parámetros genéricos del cine de acción».

<sup>251</sup> «A pesar de todo, y tal y como he comenzado a sugerir, este no es un problema nuevo —ni siquiera es un problema único del cine de acción—».

<sup>252</sup> El término inglés, «cinema of attractions», posee un amplio espectro de significados. Wanda Strauven (2006a: 17-18) distingue tres niveles bien diferenciados cuya suma total crea la significación final. En primer lugar, Strauven destaca el nivel gramatical: «The grammatical significance is probably the less known one. It concerns, however, its original Latin use referring to the modification of one form under



---

the influence of another from which stands in syntactical relation to the first. [...] One could think of valid analyses that examine whether or not a non-fiction film was received as fictional under the influence of the fiction films that preceded or followed it; that is, whether or not the genre of a film was transformed by its particular (grammatical) position in the program». [«El significado gramatical es probablemente el menos conocido de todos. Tiene que ver, sin embargo, con su uso original en latín, referido a la modificación de una forma bajo la influencia de otra cuando ambas guardan una relación sintáctica entre sí. (...) Uno podría pensar en diferentes análisis para examinar si una película de no-ficción es recibida como de ficción cuando está precedida o seguida por obras de ficción —y su influencia—; esto es, si el género de un filme puede ser transformado por su particular posición —gramatical— dentro de un programa mayor».] Strauven, así, hace referencia a los tradicionales programas de los que se componía el cine de los primeros tiempos, en los que numerosas obras cinematográficas eran exhibidas una detrás de otra. Como señala, una misma obra, dependiendo del lugar que ocupase en el programa diario, podía establecer relaciones de significación distintas con el resto de obras que, o bien la precedían, o bien la sucedían. El segundo nivel de significación del término, «concerns the attraction value of different forms of entertainment» (Strauven, 2006a: 18). [«Tiene que ver con el valor de atracción de diferentes formas de entretenimiento».] Strauven continúa: «Attraction stands for “center of interest”, for that which attracts people (e.g. tourist attraction); more specifically, it can refer to a spectacle, a (variety, circus, cinema, etc.) show, or—in Eisenstein’s theory—to one of the “peak moments” of a (variety, circus, cinema, etc.) show. [...] It is remarkable that this bodily violence characterizes early cinema as well. Numerous car accidents and cutting up of the body were exhibited to the early film spectator. These were attractions that attempted to shock, that is, to *épater les bourgeois* rather than appeal to their taste» (Strauven, 2006a: 18). [«Atracción es sinónimo de “centro de interés”, algo que atrae a la gente —como una atracción turística—; y, más específicamente, puede referirse a un espectáculo, a una representación de variedades, circense o de cine, o —en la teoría de Eisenstein— a uno de los “momentos cumbre” de una representación de variedades, circense o de cine. (...) Es significativo que esta violencia corporal caracterizase también el cine de los primeros años. Se mostraban numerosos accidentes de coche y cortes en los cuerpos. Eran atracciones que buscaban impactar e impresionar a los burgueses más que apelar a su gusto».] La tercera dimensión del cine de atracciones es la dimensión espectacular, aquella que es meramente física y palpable a un nivel corporal: «The spectacular dimension of attraction grounds itself on the literal and physical sense of the term, namely “the force that draws or sucks it”. One of the most elementary substances that in this sense can be drawn in is air; hence, the obsolete meaning of attraction as “drawing in of the breath, inspiration [or] inhalation”» (Strauven, 2006a: 18). [«La dimensión espectacular de la atracción se basa en el sentido literal y físico del término, a saber: “la fuerza que atrae o tira de uno”. Una de las sustancias más elementales que en este sentido pueden ejercer su influencia es el aire; de ahí el obsoleto significado de la atracción como algo que “tira de la respiración, la inspiración o la inhalación”».]

*tator and the Avant-Garde* (1986),<sup>253</sup> publicado en *Wide Angle*, y *Le cinéma des premiers temps: un défi à l'histoire du cinéma* (1986),<sup>254</sup> publicado en el *journal* japonés *Eigashi No Hohoron*, se ha erigido con el paso de los años en uno de los acercamientos más puros y pertinentes al moderno —pero atemporal— concepto de cine de acción.

Desarrollado en origen como una definición y delimitación del «cine primitivo»<sup>255</sup> comprendido entre los años 1895 y 1906, el «cine de atracciones», a través de la reflexión posterior de distintos autores sobre su alcance y sus implicaciones reales en la historia del cine más allá de aquellos incipientes años, vio desbordado su propio objeto de estudio. Desde entonces, ha sido tomado como un concepto de referencia que, al margen de explicar y permitir ciertos análisis de obras audiovisuales como *Asalto y robo al tren* (*The Great Train Robbery*, Edwin S. Porter, 1903), permitía también aproximaciones pertinentes a otras obras cinematográficas tan aparentemente dispares y alejadas en el tiempo como *Matrix*.

Tal y como señala Wanda Strauven (2006a: 20) en la introducción de la antología *The Cinema of Attractions Reloaded*:<sup>256</sup> «Despite the fact that the cinema of attractions was clearly thought of as a time specific category of film practice (and more specifically of spectatorship), its real attraction consists of its applicability to other periods of film history, to other similar practices beyond early cinema (and even beyond

---

<sup>253</sup> Posteriormente reescrito y actualizado por el propio Gunning, quien añadió una «s» al final del título original —*The Cinema of Attraction* se transformó en *The Cinema of Attractions*— y un párrafo explicativo dentro del propio cuerpo; el *paper* resultante fue publicado en la antología editada por Thomas Elsaesser, *Early Cinema: Space Frame Narrative*, en 1989.

<sup>254</sup> Si bien *The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde* fue redactado por Gunning en solitario, *Le cinéma des premiers temps: un défi à l'histoire du cinéma* fue fruto del trabajo colaborativo de ambos teóricos, Gunning y Gaudreault (Strauven, 2006: 11-13).

<sup>255</sup> Un término erróneo, en opinión de Gunning y Gaudreault, pues las obras cinematográficas comprendidas por el mismo se han estudiado bajo premisas teleológicas —y presuposiciones— arraigadas en gran parte de la crítica de los años sesenta, setenta y ochenta, interesada únicamente en la dicotomía entre el cine narrativo y el cine no-narrativo —e ignorando otras consideraciones en el proceso— (Gaudreault y Gunning, 2006: 368).

<sup>256</sup> Recopilación de ensayos, publicada con motivo del vigésimo aniversario de la publicación del artículo original de Gunning, en la que diversos autores reflexionan sobre el alcance, la magnitud y la deriva del concepto planteado por el propio Gunning y Gaudreault a mediados de los años ochenta.

cinema)».<sup>257</sup> Añadiendo, además: «The most cited “attractions” are, in chronological order, *The Big Swallow* (James Williamson, 1901), *The Great Train Robbery* (Edwin Porter, 1903), *The Gay Shoe Clerk* (Edwin Porter, 1903), *La Roue* (Abel Gance, 1922), *Ballet Mécanique* (Fernand Léger, 1924) and *The Matrix* trilogy (Andy and Larry Wachowski, 1999-2003)»<sup>258</sup> (Strauven, 2006a: 24).

André Gaudreault es otro de los autores que rescata las cualidades del «cine de atracciones» para contrastarlas con las del cine de acción contemporáneo de universos como los compuestos por las sagas James Bond o *La guerra de las galaxias* —precedentes del ciclo de acción de Hollywood que durante los años setenta y ochenta tomaría forma—:

What is a James Bond or Star Wars movie if not, at bottom, a series of «effects» without much to connect them? Doesn't the *tour de force* of the screenwriter of such films consist precisely in tying these scenes together in not to slack a manner? Indeed this is one of the institution's principles: to dissolve the attractions scattered throughout the film's discourse into a narrative structure, to integrate them in the most organic manner possible<sup>259</sup> (Gaudreault, 2006: 96).

Como Strauven apunta, fue Gunning (2006b: 386) el primero que en su artículo original dejó la puerta abierta a la aplicación del término «cine de atracciones» a realidades cinematográficas distintas de las enunciadas en origen —léase, el «cine primitivo» del periodo 1895-1908—: «Clearly in some sense recent spectacle cinema has

---

<sup>257</sup> «A pesar de que el cine de atracciones fue claramente concebido como una categoría temporal específica de la práctica cinematográfica —y, más específicamente, de la recepción—, su atracción real consiste en su fácil aplicabilidad a otros periodos de la historia del cine y a otras prácticas similares más allá del cine primerizo —e, incluso, más allá del propio cine—».

<sup>258</sup> «Las atracciones más citadas son, por orden cronológico, *The Big Swallow* (James Williamson, 1901), *Asalto y robo al tren* (Edwin Porter, 1903), *The Gay Shoe Clerk* (Edwin Porter, 1903), *La rueda* (Abel Gance, 1922), *Ballet Mécanique* (Fernand Léger, 1924) y la trilogía *Matrix* (Andy y Larry Wachowski, 1999-2003)».

<sup>259</sup> «¿Qué es una película de James Bond o de *La guerra de las galaxias* sino, en el fondo, una serie de “efectos” sin demasiado que los conecte entre sí? ¿No consiste precisamente el *tour de force* del guionista de estas historias en unir esos fragmentos inconexos? De hecho, este es uno de los principios institucionales: disolver las atracciones de manera uniforme a lo largo del discurso fílmico valiéndose de su estructura narrativa, integrándolas de la manera más orgánica posible».

reaffirmed its roots in stimulus and carnival rides, in what might be called the Spielberg-Lucas-Coppola cinema of effects».<sup>260</sup>

Además, en el artículo seminal que popularizó el concepto de «cine de atracciones», Gunning (2006b: 382) estableció cómo, si bien en origen este tipo de cine podía encontrarse con facilidad en las películas espectáculo de los primeros años de historia del cine, la idea tenía vida más allá del año 1906:

I believe that the relation to the spectator set up by the films of both Lumière and Méliès (and many other filmmakers before 1906) had a common basis, and one that differs from the primary spectator relations set up by narrative film after 1906. I will call this earlier conception of cinema, «the cinema of attractions». I believe that this conception dominates cinema until about 1906-1907. Although different from the fascination in storytelling exploited by the cinema from the time of Griffith, it is not necessarily opposed to it. In fact the cinema of attraction[s] does not disappear with the dominance of narrative, but rather goes underground, both into certain avant-garde practices and as a component of narrative films, more evident in some genres (e.g., the musical) than others.<sup>261</sup>

---

<sup>260</sup> «En cierto sentido, parece evidente que el reciente cine de espectáculo ha reafirmado sus raíces en el estímulo y las atracciones de feria; algo que podemos definir como el cine de efectos de Spielberg-Lucas-Coppola». Destacando a Steven Spielberg, Francis Ford Coppola y George Lucas, Gunning parece estar estableciendo a estos tres cineastas como los responsables directos del tipo de cine que vendría tras ellos y que (re)definiría Hollywood para siempre: el *blockbuster* moderno. Si bien Coppola es el que con menos asiduidad desarrolló su actividad en este campo, no puede obviarse que realizó una de las obras clave en el surgimiento de este fenómeno: *El padrino* (*The Godfather*, Francis Ford Coppola, 1972). Al margen de sus aportaciones narrativas y estéticas, su recaudación de taquilla convirtió el filme de Coppola en todo un evento —con una recaudación de 134 millones de dólares, fue la película más taquillera del año en Estados Unidos y Canadá, por delante de *La aventura del Poseidón* (*The Poseidon Adventure*, Ronald Neame, 1972), con 93 millones, y *¿Qué me pasa, doctor?* (*What's Up, Doc?*, Peter Bogdanovich, 1972), con 66 millones—. Spielberg y Lucas, por su parte, han basado sus carreras casi por entero en el desarrollo y perfeccionamiento del *blockbuster*.

<sup>261</sup> «Creo que la relación que se establecía con el espectador de los filmes de Lumière y Méliès —y de muchos otros cineastas anteriores a 1906— tenía una base común; una que difiere de las relaciones primarias establecidas por el cine narrativo posterior a ese año 1906. Voy a llamar a esta concepción del cine primerizo como “cine de atracciones”. Creo, ciertamente, que esta concepción dominó el cine hasta los años 1906-1907. Aunque es diferente a la fascinación por la narración desarrollada en aquella época por [David Wark] Griffith, no se opone ella. De hecho, el cine de atracción[es] no desaparece con la predominancia de la narrativa, sino que pasa a un cierto reducto de clandestinidad, presente en determi-

El «cine de atracciones» —tanto en su periodo original, el de los primeros años de historia del cine, como en su etapa de lo que podría llamarse el «post-cine primitivo»— pone de manifiesto dos circunstancias. Primera: que el origen del cine, en ausencia de narrativa propia, estuvo determinado por un destacado sentido del espectáculo; una espectacularidad basada, precisamente, en aquello que de mayor libertad —y personalidad— dotaba al medio de reciente creación: la imagen visual.<sup>262</sup> Y segunda: que la narrativa, pese a esencial en el desarrollo evolutivo del producto cinematográfico, no ha sido capaz de eliminar el elemento espectacular del lenguaje cinematográfico; o, si se prefiere: que el cine no puede existir sin cierto grado de espectáculo visual, lo pretenda o no.<sup>263</sup> Gunning (2006a: 36-37) así lo expresa:

---

nadas prácticas del cine experimental o como mero componente del cine narrativo, más evidente en unos géneros —el musical— que en otros».

<sup>262</sup> En palabras de Gunning (2006a: 36): «The “dominant”, far from indicating an exclusion of other aspects, describes a dynamic interplay between factors. The drive towards display, rather than creation of a fictional world; a tendency towards punctual temporality, rather than extended development; a lack of interest in character “psychology” or the development of motivation; and a direct, often marked, address to the spectator at the expense of the creation of a diegetic coherence, are attributes that define attractions, along with its power of “attraction”, its ability to be attention-grabbing (usually by being exotic, unusual, unexpected, novel)». [«La “dominancia (de las atracciones)”, lejos de indicar una exclusión de otros aspectos, describe una interacción dinámica entre los distintos factores. El impulso hacia la exhibición, más que hacia la creación de un mundo ficcional; una tendencia hacia la temporalidad puntual, en lugar de hacia un desarrollo extendido; una falta de interés por la “psicología” de los personajes o el desarrollo de sus motivaciones; y una apelación directa y marcada hacia el espectador a expensas de la creación de una coherencia diegética. Todos ellos son atributos que definen las “atracciones”; junto al poder de la atracción, está la habilidad de captar la atención —generalmente, mediante el uso de lo exótico, inusual, inesperado u original—».]

<sup>263</sup> Warren Buckland (2006: 46-47), en la misma línea, y retomando las tesis de Gunning, destaca cómo determinados elementos fílmicos como las escenas de acción o los espectáculos musicales rompen con el predominio de la narrativa que, desde 1906, se ha impuesto en el cine comercial: «In summary, although Gunning delimits his argument to cinema before 1906, he implies that showing and exhibition are film’s specific qualities, and that early cinema is special because it exploits this specific quality of film in an unadulterated form. Film after 1906 becomes enslaved to narrative, although it occasionally acknowledges its specificity in musicals, prolonged action sequences, or other moments of spectacle». [«En resumen, aunque Gunning ciñe su teoría al cine anterior a 1906, apunta implícitamente que la mostración y la exhibición son las cualidades específicas del cine, y que este cine primerizo es especial, en cierto modo, porque explota esta especificidad cinematográfica de una forma no-adulterada. Con

Attractions tend to dominate even those films which also involve narrative, detouring their energies from storytelling to display, either by including outright attractions (the outlaw Barnes firing his six shooter at the camera in *The Great Train Robbery* [1903]) in a «non-continual» fashion that interrupts narrative coherence, or, as in Méliès's more extended story films, structuring the action around a succession of attractions, with, as Méliès himself described it, the story serving basically as a pretext to move us through a scenography of spectacle and display.<sup>264</sup>

Conviene detenerse en este concepto, el de la narrativa. La mayoría de acercamientos al «cine primitivo» han tendido a tomar en sus análisis un enfoque demasiado determinado por la narrativa, demasiado teleológico, como diversos autores han señalado.<sup>265</sup> Hoy en día, es fácil percibir que el cine narrativo es aquel que cuenta con un

---

posterioridad a 1906, el cine se volvió esclavo de la narrativa, a pesar de que ocasionalmente reconocía su especificidad en los musicales, las secuencias de acción prolongadas u otros momentos puntuales de espectáculo».] Buckland va aún más allá en sus tesis y plantea la ruptura narrativa —o el espectáculo— como la especificidad del cine.

<sup>264</sup> «Las atracciones tienden incluso a dominar sobre aquellos filmes en los que la narrativa tiene un peso importante, desviando la energía desde la narración de los acontecimientos hacia la exhibición de los mismos, ya sea mediante la inclusión de atracciones directas —como el caso del bandolero Barnes disparando las seis balas de su revólver a la cámara en *Asalto y robo al tren* (1903)— de forma discontinua, interrumpiendo la coherencia narrativa, o, como en la mayoría de las películas de Méliès, estructurando la acción en torno a una sucesión de atracciones. En estos casos, como Méliès indicó en más de una ocasión, la historia se tomaba esencialmente como un pretexto para llevarnos a través de una escenografía basada en el espectáculo y la exhibición».

<sup>265</sup> André Gaudreault (2006: 86) llama la atención sobre esta situación que, según él, condiciona a ambos, al acercamiento y al propio concepto, a través de la intencionalidad *apriorística* que se esconde detrás de las mismas: «The reader will have noticed the scare quotes I have been placing around the expression “early cinema”. Why such caution? Because, as far as historical method is concerned, it seems clear to me that the label we choose to identify our subject is already indicative of the attitude we have towards that subject. In my view, the label used already determines the *issues* at stake in the work of the person examining that subject. What’s more, this label frames the subject and divides it up [...]. In other words, to paraphrase a common expression, you can know someone by the scenarios their labels call to mind». [«El lector habrá notado el entrecomillado que he empleado en la expresión “cine primerizo”. ¿Por qué esta precaución? Porque, dado que estamos hablando de métodos históricos, creo que la etiqueta que escogemos a la hora de identificar nuestro objeto de estudio es indicativa de la actitud con la que vamos a dirigirnos a él. Así, en mi opinión, la etiqueta usada determina los *problemas* que están en juego, además de limitar el objeto de estudio y dividirlo. [...] En otras palabras, parafraseando una expresión común, se puede conocer a alguien por los escenarios que evocan sus etiquetas».]

arraigo mayor en la sociedad, no solo a un nivel meramente industrial o comercial, sino institucional. Existe un cine no-narrativo; no obstante, este tiende a ocupar lugares poco transitados incluso por los propios teóricos del cine. Entre 1895 y 1906, sin embargo, y de acuerdo a la delimitación temporal establecida por Gunning, el cine predominante no fue el narrativo —pese a que el componente narrativo estuviese de un modo u otro presente en gran parte de las obras—;<sup>266</sup> fue el espectacular —y menos narrativo— «cine de atracciones».

Esto plantea la duda de si el moderno —y/o pasado y futuro— cine de acción pudiera ser una especie de recuperación/actualización de las características que este «cine de atracciones» manifestó en los primeros años de vida del medio; o de si sería posible que la acción —a través de las escenas de acción—, más que un género o una manifestación genérica/cíclica, no fuese sino una manifestación ubicada a un nivel mucho más profundo y trascendental, inseparable de la propia naturaleza cinematográfica. Viva Paci (2006: 122) parece confirmar este matiz cuando asevera: «Attraction, by and large, is self-sufficient. Narrative, on the other hand, creates a sequence of events in which what occurs is connected by a series of causes and effects which take place in the necessary order of a unique temporal trajectory».<sup>267</sup>

A pesar de esto, Strauven (2006b: 112-113) rechaza la idea de un nuevo «cine de atracciones» como mera actualización de aquel cine de los orígenes.<sup>268</sup> En su lugar,

---

<sup>266</sup> A Gunning se le ha criticado que muchas de las obras que considera predominantemente visuales/espectaculares —en detrimento de su narrativa— no lo son en realidad tanto. Narratividad y espectacularidad parecen ser dos polos opuestos en torno a los que toda obra audiovisual, por el mero hecho de existir, ha de orbitar. Cabría preguntarse si no es el espectador, en cuanto a ser humano, quien muchas veces introduce la dimensión narrativa en el medio cinematográfico por simple tradición histórica. La primeras obras audiovisuales —que, en sentido estricto, eran únicamente visuales (la música y los comentarios, si los había, eran un añadido del proceso de exhibición, muchas veces sujetos a cambios radicales entre una sesión y la siguiente)— fueron proyectadas en un contexto festivo que combinaba la música, el *vaudeville* o los números circenses; todos ellos, espectáculos marcados por un fuerte componente narrativo.

<sup>267</sup> «La atracción es, en términos generales, autosuficiente. La narrativa, por otro lado, genera una secuencia de acontecimientos en la que lo que ocurre está conectado por una serie de causas y efectos que tienen lugar en el orden necesario de una trayectoria temporal única».

<sup>268</sup> En la misma línea, Scott Higgins (2008: 76) establece que estas atracciones contemporáneas, si bien poseen paralelismos con las de los primeros años de vida del cine, todavía mantienen diferencias irre-

establece la idea de una ruptura o subversión del modo institucional de representación del cine narrativo:

In other words, the revival of «some of the major gestures of the Primitive Mode» (such as the camera ubiquity, time reversal, frontality, theatricality, camera stare, etc.) in avant-garde or commercial cinema should not be seen as a return to the origins, a nostalgia of *Paradise Lost* and, therefore, a search for «purity» (which corresponds with the relative use of the term primitive), but rather as a subversion of the institutional mode of representation, a search for «alterity».<sup>269</sup>

De uno modo u otro, lo que el «cine de atracciones» recupera es la cuestión de la narrativa-espectáculo como eje del cine. El cine comercial es predominantemente narrativo, si bien determinadas corrientes —como el musical o el cine de acción— favorecen la aparición de elementos espectaculares que, aparentemente, anulan —o disminuyen la presencia de— la narratividad. Queda por ver si, verdaderamente, existe tal «lucha» dentro del cine —narratividad contra espectacularidad— o si, por el contrario, ambos elementos no solamente son compatibles sino necesarios.

---

conciliables con aquellas: «While the attractions model does capture something of the visceral power of an effective action sequence, it fails to track viewing experience. Spectacular moments do not always appear distinct from the story, nor is our relationship to the special effect necessarily one of diegetic rupture. When Neo stops bullets in *The Matrix*, we do not abandon the narrative world to be confronted by direct address, as in early cinema or, arguably, certain musicals. Rather, the effect accompanies our highest point of engagement with the story, as the hero extricates himself from an impossible predicament». [«El modelo de las atracciones captura parte del poder visceral de una secuencia de acción efectiva, pero falla a la hora de seguir la pista a la experiencia visual. Los momentos espectaculares no siempre aparecen netamente diferenciados de la historia, ni nuestra relación con ellos es necesariamente una de ruptura diegética. Cuando Neo detiene las balas en *Matrix*, no abandonamos el universo narrativo para confrontar la ruptura directamente, como sí sucedía en el cine de los primeros años o, de manera discutible, en ciertos musicales. Lo que logran estos efectos es acompañarnos en los momentos de mayor identificación con la historia, como cuando el héroe intenta librarse de una situación imposible»].

<sup>269</sup> «En otras palabras, el resurgir de “algunos de los más importantes atributos del Cine Primitivo” —tales como la ubicuidad de la cámara, la inversión del tiempo, la frontalidad, la teatralidad, la mirada a cámara, etc.— en el cine experimental o comercial no debería ser visto como un retorno a los orígenes, sino como una cierta nostalgia por el Paraíso Perdido, y, por lo tanto, como una búsqueda de la “pureza” —que se corresponde con el uso relativo del término “primitivo”—; más que como una subversión del modo institucional de representación, como una búsqueda de la “alteridad”».



### 3. 5. 4. «Slapstick Comedy» y el cine de acción

En su artículo *Pie and Chase: Gag, Spectacle and Narrative in Slapstick Comedy* (2006), Donald Crafton (2006: 356) analiza el gag dentro del *slapstick* como una disrupción de la narrativa; una no-narrativa, exactamente a la manera en que la escena de acción «rompe» la narrativa en las películas de acción contemporáneas:

The distinction between slapstick and narrative has been properly perceived, but incorrectly interpreted. I contend that it was never the aim of comic filmmakers to «integrate» the gag elements of their movies, or to subjugate them to the narrative. In fact, it can be seen that the separation between the vertical, paradigmatic domain of slapstick—the arena of spectacle I will represent by the metaphor of the thrown pie—and the horizontal, syntagmatic domain of the story—the arena of the chase—was a calculated rupture, designed to keep the two elements antagonistically apart. In *Narration in the Fiction Film* David Bordwell asks, «is there anything in narrative film that is nor narrational?» My answer is yes: the gag.<sup>270</sup>

La escena de acción, al igual que el gag en la comedia *slapstick*, supone la disrupción de la narrativa. Una disrupción que solamente es posible cuando existe una preponderancia en el discurso. Tal es el caso de las películas desde 1906 —e incluso antes—. La ruptura de la narratividad, sin embargo, no detiene por completo la narratividad como ciertos autores han señalado. Es más pertinente hablar de desvíos o atajos que se alejan de la narratividad predominante, pero que, *per se*, poseen su propia forma de narratividad; una narratividad, por contradictorio que pueda sonar, basada en el espectáculo. En términos de Crafton (2006: 359):

Rather than examine specific narrative structures, it is enough to say for our purposes that the narrative is the propelling element, the fuel of the film that gives it its power to go from beginning to end. (To continue the automobile metaphor, one would say that the gags are the potholes, detours and flat tires

---

<sup>270</sup> «La distinción entre el *slapstick* y la narrativa ha sido adecuadamente percibida, aunque erróneamente interpretada. Estoy convencido de que nunca fue la intención de los cineastas cómicos “integrar” los gags de sus filmes o someterlos a la narrativa. De hecho, puede apreciarse que la separación entre lo vertical, el dominio paradigmático del *slapstick* —el ámbito del espectáculo que representaré mediante la metáfora del pastel arrojado— y lo horizontal, el dominio sintagmático de la historia —el ámbito de la persecución— era una ruptura calculada, diseñada para mantener ambos elementos como antagonísticos. En *Narration in the Fiction Film*, David Bordwell se pregunta, “¿hay algo en los filmes narrativos que sea no-narrativo?” Mi respuesta es que sí: el gag».

encountered by the Tin Lizzie of the narrative on its way to the end of the film.) Film narrative has been the subject of considerable recent scholarly exposition, and rightly so. But its other, that is, those elements that block narrativity—the Pie—has been dismissed as textual excess, if it has been considered at all.<sup>271</sup>

La idea de Crafton es reelaborada por Lisa Purse, quien articula el término «the narrative of becoming»<sup>272</sup> para insuflar de nueva vida a la escena de acción/espectáculo.

### 3. 5. 5. «La narrativa del llegar a ser»

Mediante esta concepción, Purse hace que la escena de acción no solo sea partícipe de un cierto tipo de narrativa, sino que establece la misma como esencial dentro de la narrativa global del filme. Estas escenas ya no son gags o momentos de disrupción de la narrativa; con «la narrativa del llegar a ser», las escenas de acción poseen el mismo peso específico que el resto de las escenas consideradas tradicionalmente como narrativas;<sup>273</sup> no pueden extraerse del discurso sin que se pierda una información importante del mismo.<sup>274</sup>

---

<sup>271</sup> «Más que examinar las estructuras narrativas específicas, valga establecer para nuestros propósitos que la narrativa es el elemento propulsor, la gasolina de una película que con su flujo la permite ir desde el principio hasta el final —continuando con la metáfora automovilística, uno podría decir que los gags son baches, desvíos o pinchazos encontrados por el Thin Lizzy de la narrativa en su camino hacia el final del filme—. La narrativa cinematográfica ha sido, con razón, uno de los principales objetos de estudio del ámbito académico contemporáneo. Pero su otra cara, esto es, aquellos elementos que bloquean la narratividad —la tarta—, han sido desestimados —en caso de haber sido considerados siquiera— como excesos textuales».

<sup>272</sup> «La narrativa del llegar a ser».

<sup>273</sup> Otro debate, esencial, sería establecer diferencias entre las escenas de acción y las escenas narrativas —o, más aún: establecer si una escena, por el simple hecho de no ser de acción, habría de ser indistintamente considerada como narrativa—. En la práctica se trata de un debate idéntico al de establecer diferencias entre las películas de acción y las películas narrativas. Supone elevar en un nivel el enfoque adoptado, pero la esencia del debate se mantiene invariable.

<sup>274</sup> Murray Smith (1998: 13) presentó una idea análoga: «In action films, the plot advances *through* spectacle; the spectacular elements are, generally speaking, as “narrativized” as are the less ostentatious spaces of other genres». [«En los filmes de acción, el argumento avanza *a través* del espectáculo; los elementos espectaculares son, en general, “narrativizados”, como sucede con los espacios menos ostentosos de otros géneros».]

Action sequences are not [...] a series of stand-alone tests of the hero's endurance, stamina, strength and ingenuity. Instead they operate developmentally across the action film to construct the hero's «becoming-powerful», what I would like to call a «narrative of becoming» that articulates the protagonist's physical and emotional trajectory towards achieving full occupation of the heroic action body. This narrative of becoming is an integral part of the main narrative thrust that moves the film towards its resolution<sup>275</sup> (Purse, 2011: 33).

De hecho, bajo este nuevo prisma, la extracción de estas escenas supone una pérdida de información doble: narrativa y espectacular —en la medida que la extracción de las escenas narrativas solo supondría una pérdida de información narrativa—. Purse prosigue (2011: 35):

Action sequences can function to depict key plot developments, develop and explore the film's themes, and progress our sense of the hero's growing powers and capacity to bring the drama to its resolution. Indeed action sequences are central to our engagement with the hero, tracing a narrative of becoming that is integral to the larger progression of the plot. Presumptions about narrative paucity can result in a lack of reflection and analysis, not just of the narrative itself but the way in which it helps to shape the representation of people in the action film.<sup>276</sup>

Resulta revelador el análisis pormenorizado que Purse (2011: 30) realiza de una escena de acción de la película *Yo, robot*. En él, resalta cómo la escena se extravía

---

<sup>275</sup> «Las secuencias de acción no son [...] una serie de situaciones aisladas que ponen a prueba el sufrimiento, la resistencia, la fuerza y la ingenuidad del héroe. Por contra, se desarrollan a lo largo del filme de acción para construir el “camino hacia la consecución del poder” del héroe; algo que me gustaría definir como la “narrativa del llegar a ser”, responsable de articular el trayecto físico y emocional del protagonista hacia el dominio total de su cuerpo heroico. Esta “narrativa del llegar ser” es una parte integral de la narrativa principal y guía la película hacia su resolución».

<sup>276</sup> «Las secuencias de acción pueden describir desarrollos clave de la historia, profundizar en —y explorar— los temas principales del filme, y propulsar nuestro conocimiento de las crecientes habilidades y poderes del héroe; las cuales, en suma, conducen el drama hacia su resolución. De hecho, las escenas de acción son una parte central de nuestra identificación con el héroe; fundamentales, porque trazan una “narrativa del llegar a ser” que es parte integral [e inseparable] de la progresión general del argumento. Las presunciones en torno a la ausencia de narrativa [en las escenas de acción] pueden resultar en una falta de reflexión y análisis, no solamente en lo relativo a la propia narrativa, sino en la manera en la que estas [escenas de acción] ayudan a dar forma a la representación de los personajes en las películas de acción».

momentáneamente de la narrativa predominante, al tiempo que señala los mecanismos técnicos y narrativos implicados en prácticamente toda escena de este tipo:

The sequence is spectacular for a number of reasons. Firstly, it is beyond our everyday experience—very few of us will have experienced (or desired to experience) being on the inside of a domestic house as it is demolished, given the physical risks to the human body. Secondly, it is an opportunity for the exhibitionist display of digital imaging technologies that lend verisimilitude to a vision of the logically impossible, as digital compositing bring together real-world elements like Spooner [Will Smith], the cat and parts of the set with computer-generated wreckage, fragments of floor, ceiling and walls, and the robot's lights, claws and chassis. But thirdly the sequence also emphatically foregrounds the physical feats Spooner must achieve to stay ahead of the wreckage and avoid being hit, crushed or pulled under, feats we find pleasurable not just because they are impressive in themselves, but because they ensure the continued survival of this sympathetic hero.<sup>277</sup>

La escena de acción, de este modo, deja de ser un exceso o un añadido ajeno a la narrativa cinematográfica. Ya no es un mero apéndice irrelevante para el devenir narrativo; ya no rompe con el flujo general de la historia; no la pausa: «Action cinema has a reputation for narrative paucity, for giving spectators all action and no plot, a reputation that seems to have gained further traction with the increasingly ubiquitous and frequently exhibitionist use of digital effects in action sequences»<sup>278</sup> (Purse, 2011: 21).

---

<sup>277</sup> «La secuencia es espectacular por varias razones. En primer lugar, está fuera de lo que sucede en nuestro día a día —muy pocos de nosotros hemos experimentado— o deseado experimentar —lo que es estar dentro de una casa mientras esta es demolida, dado el riesgo que supondría para nuestra integridad física—. En segundo lugar, es una oportunidad para la manifestación más exhibicionista de las tecnologías de imagen digital que dan verosimilitud a una visión de lo que es lógicamente imposible: la composición digital unifica elementos del mundo real como Spooner [Will Smith], el gato y determinadas partes del set de rodaje, con otros generados completamente por ordenador, tales como los escombros y los fragmentos del suelo, techo y paredes, y las luces, garras y chasis del robot. Y en tercer lugar, la secuencia resalta las proezas físicas que Spooner debe llevar a cabo para poder huir de los escombros y evitar ser golpeado, aplastado o arrojado al vacío; proezas que encontramos disfrutables no solo porque sean impresionantes en sí mismas, sino porque permiten la supervivencia de este simpático héroe».

<sup>278</sup> «El cine de acción posee una reputación de escasez narrativa, de ofrecer a los espectadores mucha acción y ningún tipo de argumento; una reputación que parece haber ganado validez por el cada vez mayor empleo de efectos digitales, omnipresentes y exhibicionistas, en las secuencias de acción».

La escena de acción es narrativa y una parte inseparable de la historia, en tanto en cuanto provoca una serie de cambios en la evolución de los personajes implicados y muestra aspectos de su comportamiento imposibles de ser (re)presentados de un modo distinto.

### 3. 5. 6. El cine de acción y el melodrama

Scott Higgins, autor de *Suspenseful Situations: Melodramatic Narrative and the Contemporary Action Film –paper* que reflexiona en torno a la relación entre el cine de acción y el melodrama—, comienza así su discurso: «The commonly held view of narrative and spectacle as oppositional, and the emphasis on the genre's apparent subversion of classical qualities, have clouded out historical understanding of the action film»<sup>279</sup> (Higgins, 2008: 75). Higgins mantiene que los elementos melodramáticos no solo han estado —y están— presentes en el filme de acción, sino que este, precisamente por sus particularidades, es el «recipiente» idóneo para que el melodrama pueda florecer en todo su esplendor: «Melodrama may well inform other contemporary genres, but in the action film, it flourishes. The genre give us privilege insight into the interaction between melodramatic and classical dramaturgy».<sup>280</sup>

Higgins (2008: 77-78) recupera ciertas nociones del teatro melodramático, típico del siglo XIX y enormemente influyente en la puesta en escena de las primeras películas. Entre estas nociones, destaca el doble juego entre trama y espectáculo:

In nineteenth century melodrama, situations were both the building blocks of plot and occasions for spectacle. Situations, which tended to be laid at the end of an act, were vehicles for elaborate stage effects depicting burning building, train crashes, horse races, earthquakes, and floods. [...] By the end of the nineteenth century, the emphasis on sensational situations was such that plays would be built around the effects that a theater would stage. [...] Rather than posing a conflict between spectacle and narrative, the situations

---

<sup>279</sup> «La opinión generalizada consistente en entender la narrativa y el espectáculo como elementos opuestos, así como el énfasis del género en la aparente subversión de las cualidades clásicas, ha nublado nuestra comprensión histórica del filme de acción».

<sup>280</sup> «El melodrama puede perfectamente participar en otros géneros contemporáneos, pero es en el cine de acción donde se manifiesta en su máxima expresión. El género nos ofrece una visión privilegiada de la interacción entre la dramaturgia melodramática y la clásica».

acts as a bridge, a narrative element conceived independently as visually sensational.<sup>281</sup>

Esta fue la concepción teatral heredada por el cine de los primeros años del siglo XX. Al tomar la definición de melodrama propuesta por Ben Singer, donde destacan conceptos como *pathos*, intensidad emocional, polarización moral, sensacionalismo y estructura narrativa no-clásica —basta con que se den a la vez dos de ellos para poder hablar de melodrama—, Higgins ofrece diferentes posibilidades y permutaciones en función de cuáles de estos términos se manifiesten con mayor intensidad. Así, los filmes de James Bond, como Singer establece, carecen de *pathos*, pero a cambio poseen altas dosis de intensidad emocional, polarización moral y sensacionalismo.

Higgins (2008: 81) recupera otro de los elementos esenciales de ambas narrativas, melodrama del siglo XIX y cine de acción del siglo XX: la carrera contrarreloj, «in which the hero must accomplish a seemingly impossible task to save an innocent or group of innocents before a firmly emphasized deadline».<sup>282</sup> Higgins prosigue: «When the situation occurs in the final act, contemporary action film often refine the race against time by imposing a double deadline; two threats converge on one timeline. The screenwriter's challenge is to set up a race that appears entirely unwinnable, and yet still resolve the situation».<sup>283</sup> Esta articulación de la carrera contrarreloj permite encauzar y elaborar el espectáculo en torno a ella: «Spectacle is part and parcel of a kind of

---

<sup>281</sup> «En el melodrama del siglo XIX, las situaciones eran bloques que construían la trama y, en ocasiones, el espectáculo. Estas situaciones, que tendían a concentrarse en el tramo final de un acto, eran vehículos para elaborados efectos escénicos como edificios en llamas, choques de trenes, carreras de caballos, terremotos o inundaciones. [...] A finales del siglo XIX, el énfasis en las situaciones sensacionales/sensacionalistas era tal que las obras solían estar construidas en torno a los efectos que el teatro era capaz de dar cabida. [...] Más que suponer un conflicto entre espectáculo y narrativa, las situaciones actuaban como un puente, como un elemento narrativo concebido independientemente como una sensación visual».

<sup>282</sup> «En la que el héroe debe lograr la aparentemente imposible tarea de salvar a un inocente o grupo de inocentes antes de un firme y enfatizado *deadline*».

<sup>283</sup> «Cuando una situación ocurre en el acto final, el cine de acción contemporáneo a veces refina la carrera contrarreloj e impone un doble *deadline*: dos amenazas convergen a la vez. El reto del guionista consiste en establecer una carrera que parezca imposible de ser ganada, pero que, sin embargo [y en última instancia], pueda ser ganada».

narrative construction that favors sensational situations»<sup>284</sup> (2008: 82). Similar a la situación del *deadline*, y tanto o más importante en ambos corpus —melodramas y filmes de acción—, es la situación con rehenes.

Otro de los rasgos más definitorios del melodrama, adecuadamente trasvasado al cine de acción, es la diligencia con la que los tres actos narrativos del guion se suceden y la pulcritud con la que los tiempos entre ellos se respetan:

This 30/60/30 division encourages scripts with unified action split between a setup (act one), complication (act two), and climax (act three). The third act, «a continuous climax, often a race against time», offers the most likely place for a situation to be developed and resolved. Here, the action film almost invariably deploys races to the rescue, hostage situations, or chases, with specific tangible deadlines and pyrotechnic displays. But the first and second act, too, can house powerful situations. A prologue might present a modular action sequence vaguely connected to the main narrative, a tradition solidified by the James Bond films. [...] The remainder of act one often maneuvers characters into a situation that act two resolves in order to launch the climax<sup>285</sup> (Higgins, 2008: 88-89).

Dentro del espectro de la dramaturgia melodramática teatral, y en su aplicación al cine de acción, Higgins sitúa en un extremo cintas como las de James Bond, *Misión imposible*, *Speed* o *Armageddon*, las cuales «trade intensively on a very small set of suspense»<sup>286</sup> (Higgins, 2008: 91); y, en el otro, ciertas obras del cineasta Tony Scott, como *El fuego de la venganza* y *Domino* (Tony Scott, 2005), donde el respeto a rajatabla de las normas del melodrama es más cuestionable.

---

<sup>284</sup> «El espectáculo es una parte elemental de un tipo de construcción narrativa que favorece las situaciones sensacionales/sensacionalistas».

<sup>285</sup> «Esta división 30/60/30 permite que los guiones ofrezcan una acción unificada, separada en presentación —acto uno—, complicación —acto dos— y clímax —acto tres—. El tercer acto, “un clímax continuo, a veces a contrarreloj”, es el mejor lugar posible para desarrollar y resolver una situación. En este punto, y de manera invariable, el cine de acción ofrece carreras contra el reloj para rescatar a rehenes, o persecuciones, con *deadlines* específicos y tangibles, o exhibiciones de pirotecnia. No obstante, el primer y segundo acto también pueden dar cabida a situaciones poderosas. Un prólogo puede presentar una secuencia de acción modular vagamente conectada con la trama principal, una tradición asentada gracias a los filmes de James Bond. [...] El restante primer acto suele colocar a los personajes en situaciones que el segundo acto resuelve de cara a lanzar el clímax».

<sup>286</sup> «Manejan intensamente un pequeño conjunto de elementos de suspense».

Higgins (2008: 93-94) finaliza su estudio añadiendo:

Melodrama, with its emphasis on moral simplification and spectacle, probably helped to define our popular idea of suspense, and the action film inherits and further refines the melodramatic formula by favoring situations that can be resolved through physical conflict and that motivate extravagant set-pieces. Riding an action film means navigating from situation to situation, being repeatedly brought to the height of a dilemma and plunging out of it through luck, wit, and firepower. Hostages, chases, races against the time, and standoffs form the core situational vocabulary for the contemporary action filmmaker, and they are repeated with such regularity that they activate the play of morality and desire with enviable efficiency.<sup>287</sup>

La presencia de los elementos melodramáticos en el cine de acción no debiera suponer una especial sorpresa, dado que cualquier película bebe, en mayor o menor medida, de uno o varios de sus postulados. Sin embargo, sí resulta destacada la toma de preceptos del teatro de finales del siglo XIX y comienzos del XX —muy en la línea de las teorías en torno al «cine de atracciones» ya comentadas—. Lo que queda de fondo es que cuanto más visual/espectacular resulte un elemento —o, más específicamente, cuanto más pie dé un elemento hacia lo visual/espectacular—, ya sea narrativo o formal, más fácil será incorporado al terreno de la acción.

### 3. 5. 7. Pasión, aceleración y forja heroica

Publicado a finales de los años noventa, *Passion and Acceleration: Generic Change in the Action Film*, de Rikke Schubart, continúa siendo un trabajo de referencia en lo que al análisis del ciclo de acción de Hollywood se refiere: «Today we find that most celebrated myth of utopian masculinity is the action film. Looking back at two decades of action films we see that masculinity has changed radically: from the passion

---

<sup>287</sup> «El melodrama, con su énfasis en la simplificación moral y en el espectáculo, probablemente ayudó a definir la idea que hoy tenemos del suspense. El cine de acción heredó y desarrolló la fórmula melodramática al favorecer situaciones que habían de ser resueltas mediante el conflicto físico y que motivaban una extravagante puesta en escena. “Montarse” en un filme de acción significa ir de situación en situación, ser llevado frecuentemente ante dilemas, y salir airoso de cada uno de ellos mediante la suerte, el ingenio y la potencia de fuego. Rehenes, persecuciones, carreras a contrarreloj y duelos conforman el núcleo de estas situaciones y el vocabulario que emplea el realizador de acción contemporáneo; palabras que son repetidas tan a menudo que activan el juego de la moralidad y el deseo con envidiable eficiencia».



and suffering of Rambo to the acceleration and sadism of the Terminator and into the aggravates redundancy of the action computer game»<sup>288</sup> (Schubart, 2001: 192). Ambos conceptos, pasión y aceleración, hacen referencia a sendas tendencias —cronológicas, en última instancia— que predominaron en los filmes de acción de los años ochenta y noventa:

Two themes are central to the action film: passion and acceleration. The first has to do with the plot, motive and myth, and psychology, identification and emotion. The second has to do with speed and spectacle, affect and exhilaration. The first theme links the hero to society, to hierarchy and the law, to martyrdom and masochism (the prototype is Christ). The second theme, acceleration, provides the reversal: now comes aggression turned into kinetic energy, sadism in the shape of vengeance, explosions, pure speed, the hard body, invulnerability, invincibility, impenetrability (the prototype is the clone machine). These two themes used to meet in the classical plot of the action film: to be an action hero was not only a question of muscles and armor, of beating and gunfire; it was also a question of being violently beaten, sensing violence on your own flesh, suspension, suffering, passion, pain—yes, plainly speaking, torture<sup>289</sup> (Schubart, 2001: 192-193).

En palabras de Schubart, *Terminator* fue la película determinante en este cambio de paradigma: la pasión dejó de ser un ingrediente necesario para la aceleración y permitió que esta última pudiera manifestarse independientemente. Mientras el cine clásico del ciclo de acción de los ochenta basaba su estructura narrativa en la combina-

---

<sup>288</sup> «Hoy en día, nos encontramos con que el mito más celebrado de la masculinidad utópica se encuentra en los filmes de acción. Si se echa la vista atrás, podemos ver cómo la masculinidad ha cambiado radicalmente a lo largo de las dos últimas décadas del cine de acción: desde la pasión y el sufrimiento de Rambo, hasta la aceleración y el sadismo de Terminator o la redundancia de los videojuegos de acción».

<sup>289</sup> «Existen dos conceptos esenciales en el cine de acción: la pasión y la aceleración. El primero de ellos tiene que ver con la trama, con el motivo y el mito, con la psicología, la identificación y la emoción. El segundo tiene que ver con la velocidad y el espectáculo, con el afecto y el regocijo. La pasión conecta al héroe con la sociedad, con las jerarquías y la ley, con el martirio y el masoquismo —el prototipo es Cristo—. La aceleración ofrece el reverso: la agresión se vuelve energía cinética, sadismo en forma de venganza, explosiones, velocidad pura, cuerpos musculosos, invulnerabilidad, invencibilidad, impenetrabilidad —el prototipo es la máquina clon—. Estos dos conceptos solían darse a la vez en el argumento tipo del cine de acción: ser un héroe no era solamente una cuestión de músculos y coraza, de golpear y disparar; era también una cuestión de ser violentamente golpeado, de sentir la violencia en tus propias carnes, la suspensión, el sufrimiento, la pasión, el dolor —hablando en claro, la tortura—».

ción de ambos conceptos —con la aceleración precedida por la pasión—, los nuevos filmes que llegaron con posterioridad a *Terminator* anularon progresivamente la pasión de la ecuación, concentrando todo el peso narrativo en la aceleración —con las consiguientes mermas representacionales—.

Schubart toma como obras referenciales para su teoría *Violence and the Sacred* y *Job: The Victim of His People*, ambas de René Girard. Al término de «sacrificio social» que este acuñó en aquellas seminales obras, Schubart insufló savia nueva. Mientras el sacrificio planteado por Girard tenía tres etapas, la pasión de Schubart constaba de cuatro: marginalización, selección, sacrificio y venganza/resurrección.

El camino del héroe solo puede iniciarse cuando la sociedad le marginaliza: «The scapegoat is both fatherless and randomly chosen so that he will not be avenged after his death. [...] The best of scapegoats is [...] a dethroned idol, a broken idol marginalized from the society he once ruled. And this is exactly what the action hero is»<sup>290</sup> (Schubart, 2001: 194). Schubart se centra en la figura de John Rambo, si bien en el ciclo de acción abundan ejemplos de héroes repudiados por la sociedad: buena muestra son los personajes interpretados por Van Damme en *Blanco humano*, Mel Gibson en *Arma letal*, Steven Seagal en *Alerta máxima*, Sylvester Stallone en *Cobra, el brazo fuerte de la ley*, etc. El heroísmo surge así de la pérdida, la ausencia y la crisis.

La selección supone la elección de una de estas figuras marginalizadas —y repudiadas— por la sociedad. Normalmente, este mecanismo suele valerse de aspectos de índole personal, lo que obliga al héroe a abandonar su ostracismo y transformar su pasividad en acción. Las dos principales motivaciones son: «To save an object—the hero's wife, daughter, his partner's daughter, innocent people, his own life, or even the world peace—or to avenge a lost object—a dead partner, a dead friend, a dead girlfriend, a dead wife»<sup>291</sup> (Schubart, 2001: 195).

---

<sup>290</sup> «El chivo expiatorio carece de padre y es elegido al azar, de tal forma que no será vengando tras su muerte. [...] El mejor cabeza de turco es [...] un ídolo destronado, un ídolo roto, marginado por la sociedad que una vez gobernó. Esto es exactamente lo que el héroe de acción es».

<sup>291</sup> «Salvar un objeto —la esposa del héroe, su hija, la hija de su pareja, gente inocente, su propia vida o, incluso, la paz mundial— o vengar un objeto perdido —una pareja muerta, un amigo muerto, una novia muerta o una esposa muerta—».

Tras la marginalización y la selección, cobra importancia el sacrificio,<sup>292</sup> el momento en el cual el héroe entra verdaderamente en acción, se enfrenta a sus antagonistas y sufre en sus propias carnes, literalmente, el precio de sus actos;<sup>293</sup> la contrapartida a sus deseos: «The action hero accepts this “tragic guilt” and suffers in silence»<sup>294</sup> (Schubart, 2001: 195).

El sacrificio permite alcanzar la fase de la venganza/resurrección. El héroe, después de superar todos los obstáculos —con heridas y marcas de guerra sobre su propio ser, indelebles—, solo puede vengarse; resurgir de sus cenizas y aplicar una justicia necesaria, inquebrantable y sin contemplaciones: «Now comes a vengeance that fully equals the sufferings, an eye for an eye and a tooth for a tooth. Girard points out how the heroic deed of the hero are often the same as the crimes of the criminal»<sup>295</sup> (Schubart, 2001: 196). En la pasión, el héroe de acción, a través de la superación de cada una de estas etapas, se convierte en un mártir. Su triunfo es el triunfo del masoquista. Y con el masoquismo llega la rehabilitación, su restitución en la sociedad.<sup>296</sup>

---

<sup>292</sup> Habitualmente, las escenas de tortura típicas de la fase de sacrificio cumplen una función extra, aparte de la meramente narrativa: desplazar la posible mirada homoerótica del espectador. Como apunta Drew Ayers (2008: 51): «These depictions of pain serve to displace any (homo)erotic feelings that may have been evoked by the display of the male hardbody». [«Estas descripciones de dolor sirven para desplazar cualquier posible sentimiento (homo)erótico que pueda verse evocado por la exhibición del musculoso cuerpo masculino».]

<sup>293</sup> El sufrimiento es una parte insoluble del «ciclo musculoso»: «The exaggerated physical characteristics of the white hero tend to lead him into narrative situations in which he is subjected to torture and suffering. The boundaries of his body are repeatedly violated, penetrated in a variety of ways. [...] Such imagery derives in part from a Christian tradition to which martyrdom and sacrifice are central» (Tasker, 1993a: 39). [«Las características físicas exageradas del héroe de acción blanco suelen llevarle a situaciones narrativas en las que está sujeto a la tortura y al sufrimiento. Los límites de su cuerpo son repetidamente violados, penetrados en una amplia gama de formas. (...) Esta imagería bebe en parte de la tradición cristiana, en la cual el martirio y el sacrificio son elementos esenciales».]

<sup>294</sup> «El héroe de acción acepta su “trágica culpabilidad” y sufre en silencio».

<sup>295</sup> «Entonces llega una venganza que iguala el sufrimiento pasado, un ojo por ojo y diente por diente. Girard señala cómo, a menudo, las acciones del héroe son idénticas a las de los criminales a los que se persigue castigar».

<sup>296</sup> Resulta interesante cómo otros autores, sin valerse de la terminología de Schubart, han elaborado esbozos muy similares del argumento de los filmes de acción del ciclo de Hollywood: «The basic plot structure of these films is typical of most canonical Hollywood action films: the hero is introduced, a triggering event (usually a calamity of some kind) occurs, the hero must overcome obstacles in order to

«Surviving the sacrifice makes the hero delirious. Now he believes himself to be the law. [...] He believes himself to be the invincible and indestructible phallus»<sup>297</sup> (Schubart, 2001: 197).

El tópico de la aceleración, por su parte, supone un cambio temático, una transformación del propio cuerpo del héroe: «Utopian masculinity is now narcissistic from the outset, throughout the plot, and until the end. This is torture without pain. Body without dead»<sup>298</sup> (Schubart, 2001: 198). Las tres primeras etapas de la pasión desaparecen en la aceleración; solo queda la última, la venganza. Es una resurrección sin sacrificio, sin tortura, sin masoquismo. Schubart (2001: 199) apunta:

The heroes of these films have no past as broken idols, they have no need to reenact castration, and they are never in danger. Seagal goes through *Out for*

---

prevent further calamities from occurring, and the hero saves the day, thus proving both his personal worth and the worth of the object/person/institution that was saved» (Ayers, 2008: 46). [«La estructura argumental de estos filmes es típica de la mayoría de películas de acción canónicas de Hollywood: el héroe es introducido; un evento desencadenante —normalmente, algún tipo de calamidad— tiene lugar; el héroe debe superar todos los obstáculos para prevenir que sucedan futuras calamidades; y termina salvando el día, demostrando tanto su valor personal como el valor del objeto/persona/institución que ha sido salvada».] Antonio Sánchez-Escalonilla (2005: 156), por su parte, habla de la visita a los infiernos como un elemento clave en el desarrollo de los héroes: «It is possible to find a journey to the realm of the dead not only in the oldest accounts of the mythical age or in ancient and medieval literature but also in the plots of scripts written for film heroes. This is an undying mystery that, paradoxically, has become the key to our own existence. Victory over death is the structural and emotional climax of every adventure. It is the touchstone to shape a hero-to-be, for the candidate eventually finds that the solution to his difficult mission and the sense of his existence lie in himself. After all, both in reality and cinema, heroism consists of self-sacrifice: the sacrifice of life and freedom». [«Es posible encontrar un viaje hasta el reino de los muertos no solo en las más pretéritas obras míticas o en la literatura antigua y medieval, sino también en las historias de los guiones escritos para los héroes de cine. Se trata de un misterio eterno que, paradójicamente, se ha convertido en un elemento clave de nuestra propia existencia. La victoria sobre la muerte es el clímax estructural y emocional de cualquier aventura. Es la piedra de toque que da forma al aspirante a héroe; el momento en el que este encuentra la solución a su difícil misión y el sentido de su existencia en su propio interior. Después de todo, tanto en la realidad como en el cine, el heroísmo consiste en el sacrificio de uno mismo: el sacrificio de la vida y de la libertad».]

<sup>297</sup> «Sobrevivir al sacrificio hace al héroe delirar. Se cree que es la ley. [...] Se cree un falo invencible e indestructible».

<sup>298</sup> «La utopía masculina es ahora narcisista desde el principio, a lo largo del relato, y hasta el mismo final. Es tortura sin dolor. Cuerpo sin muerte».

*Justice* (1991) snapping wrists, breaking arms, killing, and torturing—but is never once himself touched or threatened. Without carnal sacrifice, biblical vengeance becomes unmotivated and unquestioned principle. The motiveless psychology is a mark of acceleration.<sup>299</sup>

La ausencia de castigo corporal y sufrimiento carnal deja vía libre a la aceleración y su manifestación: la velocidad, la repetición, la multiplicación, etc.:

Multiplication, condensation, acceleration. *Citius, altius, fortius*—faster, higher, stronger. The strategy requires more victims, faster speed, harder steel. The clue is not motivation, but movement. Fascination is not in the frozenness of the picture, but in the acceleration of the motion. However, this excess of kinetic energy always results in stasis and inertia: the movement never moves anything, the persecution never changes anything, it only goes on and on. The emotional identification of passion is replaced by affect and the absorption of exhilaration<sup>300</sup> (Schubart, 2001: 199).

La identificación con este tipo de héroe, el héroe acelerado, se fundamenta en lo sádico y lo narcisista. La velocidad por la velocidad, la invencibilidad sin el sacrificio, el automatismo puro, el frenetismo y el vértigo sin ninguna de sus contraprestaciones.

Conviene en este punto ofrecer la perspectiva de Antonio Sánchez-Escalonilla, quien ha reflexionado sobre los cometidos y motivaciones del héroe en clave similar. Si bien Sánchez-Escalonilla no acota su estudio al cine de acción, como Schubart, las pistas que ofrece en su análisis del cine de aventuras resultan pertinentes —y sus conclusiones son, ciertamente, análogas—. Sánchez-Escalonilla no habla de héroe acelerado, sino de héroe forjado. Del mismo modo, el héroe tradicional del cine de acción, aquel que atraviesa por las cuatro fases que establece Schubart —marginalización, selección,

---

<sup>299</sup> «Los héroes de estos filmes no tienen un pasado como ídolos rotos, no tienen necesidad alguna de recrear ninguna castración y nunca están en peligro. En *Buscando justicia* (1991), Seagal se dedica a romper muñecas y brazos, a matar y a torturar —pero no es tocado ni amenazado una sola vez—. Sin sacrificio carnal, la venganza bíblica se manifiesta como un principio inmotivado y absoluto. La psicología que carece de motivos es una marca de la aceleración».

<sup>300</sup> «Multiplicación, condensación, aceleración. *Citius, altius, fortius* —más rápido, más alto, más fuerte—. La estrategia requiere más víctimas, más velocidad, acero aún más duro. La clave no es la motivación, sino el movimiento. La fascinación no está en la congelación de la imagen, sino en la aceleración del movimiento. Sin embargo, este exceso de energía cinética siempre resulta en estasis e inercia: el movimiento nunca conduce a nada, la persecución nunca cambia nada, simplemente continúa y continúa. La identificación emocional de la pasión es reemplazada por el afecto y la absorción del regocijo».

sacrificio y venganza/resurrección—, tendría su espejo en el concepto empleado por Sánchez-Escalonilla de «mito de la forja heroica» o «viaje del héroe», términos con los que se refiere al camino del héroe en el descubrimiento de su propia naturaleza heroica:

Una de las pautas dramáticas más empleadas por guionistas y escritores corresponde precisamente al *mito de la forja heroica*, también conocido como *viaje del héroe*. En sí mismo no constituye un relato arcaico; más bien es el resultado de todas las experiencias iniciáticas protagonizadas por los héroes literarios de todos los tiempos y de todas las culturas, cuya abundancia ha terminado por fraguar en un canon estructural moderno. Es cierto que numerosas películas están protagonizadas por héroes forjados, cuyo proceso formativo ya ha sucedido en un pasado *extradieético*, ajeno al relato. Es el caso de héroes como Indiana Jones, John McClane en las secuelas de *La jungla*, James Bond, Rambo, William Wallace en *Braveheart* o el mismísimo Buzz Lightyear. Pero en otros casos, el guión se remonta a los orígenes del propio héroe, lo cual obliga a relatar una historia sobre el descubrimiento de la propia condición heroica. Así ocurre con David Dunne en *El protegido*, Harry Potter, Frodo Bolsón en *El señor de los anillos*, Neo en *Matrix*, Clarice en *El silencio de los corderos* o Michael Corleone en *El padrino* (Sánchez-Escalonilla, 2002: 13).

El héroe forjado ya está hecho, es, se presta menos a una evolución; por contra, el héroe aún no forjado, se fragua y se moldea, muchas veces a través del sacrificio, un eje central de la narrativa también para Sánchez-Escalonilla (2002: 96): «Es el caso más extremo de viaje interior y, llegado el momento, la entrega del héroe resulta mucho más atractiva que su propia misión». Como resalta Sánchez-Escalonilla (2002: 13), el público se identifica más fácilmente con un héroe de origen ordinario, que con los «arquetipos victoriosos rebosantes de tendones y musculatura, a quienes sólo queda la opción de admirar». Una admiración muy en la línea de la planteada por Rikke Schubart para sus héroes acelerados.

Al ahondar en el concepto del héroe forjado absoluto —o acelerado—, Sánchez-Escalonilla (2002: 19) señala que, en ocasiones, «transgreden todo tipo de códigos éticos en sus hazañas. Así sucede con los vengadores que hacen gala de una saña inusitada contra sus enemigos», citando algunos ejemplos del ciclo temático de acción de Hollywood como los filmes protagonizados por Jean-Claude Van Damme o Chuck Norris, entre otros.

### 3. 6. Mitología e ideología

Desde sus orígenes, el cine ha guardado una estrecha relación con la mitología. Siendo este un arte eminentemente narrativo, al igual que la literatura o el cómic, las raíces mitológicas del relato clásico —y sus posteriores derivaciones— se han mantenido como uno de los elementos más indelebles del relato/texto cinematográfico. En referencia al cine estadounidense, Contantine Santas (2008: 53) destaca:

As many anthropologists have claimed, myths are universal and ubiquitous but they are also inextricably bound with communal interests specific to each time and place. Myths are constantly created by historical circumstances, social movements, migration, and conquest, while the invention of new mediums of expression give rise to the forms myths take. American cinema not only gave expression to myths already embedded in its historical past, but it soon created new ones by projecting images on the screen that reflected the realities and social trends of the last two centuries.<sup>301</sup>

Como continúa Santas (2008: 53), desde los orígenes del cine se ha explotado la naturaleza mitológica del relato audiovisual: «Figures as D. W. Griffith, Mack Sennett, and Charlie Chaplin became [...] the first mythmakers of the American screen, establishing archetypal figures that paved the way for emerging heroic figures».<sup>302</sup>

Los principales nexos de unión dentro de esta inseparabilidad entre narrativa y mitología son los personajes:

From gunning down outlaws in the plains, to saving populations from disasters, fighting the Nazis in the World War II, or engaging in intergalactic struggles to fend against invaders from outer space, America heroes energized audiences with their daring, ruggedness, individuality, and the inborn sense of setting things right in the world. A string of larger-than-life screen

---

<sup>301</sup> «Tal y como numerosos antropólogos han apuntado, los mitos, pese a universales y ubicuos, están inextricablemente ligados con intereses comunales específicos de cada época y lugar. Los mitos están en constante creación, ya sea por circunstancias históricas, movimientos sociales, migraciones o conquistas. La invención de nuevos medios de expresión condiciona la forma que los mitos toman. El cine estadounidense no solamente dio cabida —y nueva forma— a mitos del pasado, sino que pronto creó nuevos [mitos] mediante la proyección de imágenes en la pantalla, las cuales reflejaron las realidades y corrientes sociales de los dos últimos siglos».

<sup>302</sup> «Figuras como D. W. Griffith, Mack Sennett y Charlie Chaplin se convirtieron [...] en los primeros creadores de mitos del cine estadounidense, estableciendo [en el proceso] formas arquetípicas que allanaron el camino para el surgimiento de figuras heroicas».

personas dominadas not only American life, but also projected images of courage, daring, rugged individualism, inventiveness, and self-sacrifice throughout the world. Hollywood owes a great deal to the glamour of its heroes, who nearly at all time won the lady, or reduced the villainous opponent to dust, or both. It was the dichotomy of hero-villain that nourished Hollywood melodramas, and the epic followed suit. Take the likes of John Gilbert, Douglas Fairbanks Sr., Charlie Chaplin, Errol Flynn, Clark Gable, Jimmy Stewart, John Wayne, Gary Cooper, Burt Lancaster, Steve McQueen, Tom Hanks, Clint Eastwood, and many others in recent times—figures who, in one way or another, embody American values in American movies<sup>303</sup> (Santas, 2008: 54).

No resulta complicado encontrar el equivalente de estos nombres propios dentro de los protagonistas que granjearon el camino y dieron forma a algunas de las obras más relevantes del ciclo temático de acción de Hollywood desde los años ochenta: Chuck Norris, Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone, Bruce Willis, Steven Seagal, Jean-Claude Van Damme, Chow Yun-Fat, Jet Li, Jason Statham, Dwayne Johnson, etc.

La mitología, por su propia naturaleza, posee una ideología. Y en tanto que los personajes son empleados —consciente o inconscientemente— como vehículos de esa ideología, su estudio y análisis se manifiesta como esencial a la hora de comprender el concepto mitológico que está detrás de cada película —o, más pertinentemente en este caso, detrás del ciclo temático en su conjunto—. A lo largo de los últimos treinta y cinco años de cine hollywoodiense de acción, el carácter mitológico se ha manifestado de manera muy diversa en función de la temática y del distinto grado de narratividad de

---

<sup>303</sup> «Desde abatir a forajidos en las planicies, hasta salvar a poblaciones enteras de desastres, luchar contra los Nazis en la Segunda Guerra Mundial o enrolarse en batallas intergalácticas contra invasores del espacio exterior, los héroes estadounidenses apelaron a las audiencias con su audacia, robustez, individualidad y su sentido innato de hacer las cosas bien por el mundo. Numerosos personajes heroicos procedentes de la pantalla dominaron no solo las vidas estadounidenses —gracias a sus imágenes proyectadas de coraje, audacia, inventiva y auto-sacrificio—, sino también las del resto del mundo. Hollywood le debe mucho al *glamour* de sus héroes, quienes casi siempre terminaban consiguiendo a la chica o reduciendo a cenizas al villano de turno —o ambas cosas al mismo tiempo—. Fue, de hecho, la dicotomía héroe-villano la que [con más fuerza] nutrió a los melodramas de Hollywood, así como a las épicas que vendrían después. Gente de la talla de John Gilbert, Douglas Fairbanks Sr., Charlie Chaplin, Errol Flynn, Clark Gable, Jimmy Stewart, John Wayne, Gary Cooper, Burt Lancaster, Steve McQueen, Tom Hanks, Clint Eastwood y muchos otros en tiempos recientes —figuras que, de un modo u otro, representan los valores estadounidenses en las películas estadounidenses—».



las obras. Esta evolución mitológica, a la par con la evolución del propio cine, permite establecer con cierta concreción las distintas preocupaciones históricas que, durante el transcurso de los años, han emanado de la población productora/consumidora de estos relatos. Como Verna A. Foster (2012: 236) señala: «Clearly representation is determined to a great extent not only by what artists want to create, but by what audiences want, at least superficially, to believe».<sup>304</sup> Es, precisamente, mediante la consumición prolongada y refrendada como estas lecturas mitológicas quedan validadas y fijadas. La recaudación de taquilla refleja, a fin de cuentas, el tipo de relatos mitológicos más aceptados en cada momento —es, cuanto menos, un indicador relevante—.

El cine de acción del ciclo temático analizado, lejos de ser una excepción, se revela como una de las corrientes cinematográficas más idóneas para la exposición y presentación mitológica en tanto en cuanto la presencia de héroes y villanos es tan profusa —o más— que en el *western*, el género hollywoodiense mitológico por excelencia:

Audiences love heroes and are said to «love to hate» villains; yet both heroes and villains comply with archetypal patterns. Mercenary as Hollywood is, it manages to get hold of the basic communal instincts and transform them to images projected on a screen, thus appealing to the national psyche while piling up greenbacks<sup>305</sup> (Santas, 2008: 55).

Como Lynda Boose señala: «The Hollywood movie has long been the popular culture site where America constructs and fine tunes its self-mythologies to fit the libidinal exigencies of its foreign and defense policies»<sup>306</sup> (Boose, 1993: 73). Esta dimensión se ha manifestado a través de diferentes prismas: el militarismo, el patriarcado, etc. Del mismo modo, estas expresiones han variado con el paso de los años y se han adaptado al sentir generalizado de cada época. Precisamente por ello, su análisis permite contextualizar mejor las obras que son objeto de estudio. Ignorar estos facto-

---

<sup>304</sup> «La representación viene determinada no solo por lo que los artistas quieren crear, sino por lo que las audiencias, al menos superficialmente, quieren creer».

<sup>305</sup> «El público adora a los héroes y, se dice, “disfruta odiar” a los villanos; ambos, héroes y villanos, se basan en patrones arquetípicos. Siendo Hollywood como es un ente estrictamente mercenario, se las arregla para apoderarse de los instintos comunales básicos —transformados en imágenes proyectadas en una pantalla— y así apelar al ideario nacional mientras no deja de acumular billetes verdes».

<sup>306</sup> «El cine de Hollywood ha sido desde hace tiempo un popular mecanismo cultural a través del cual Estados Unidos construye y afina sus propias mitologías para adaptarse a las exigencias libidinales de sus políticas exteriores y de defensa».

res sociales —y sociológicos— impide situar adecuadamente un filme dado dentro de su correcto marco de referencia.

En este sentido, la Guerra de Vietnam ha sido uno de los elementos más determinantes en la construcción mitológica *identitaria* del ciclo de acción de los años ochenta. En los noventa, fue la Guerra del Golfo la que sirvió de marco referencial para la regeneración de los antiguos conceptos; mientras que en el siglo XXI, fueron los atentados del 11-S los que marcaron con mayor fuerza el sentir de identidad del pueblo estadounidense —y con él, a través de las instituciones generadoras de relatos, el sentir de sus filmes—:

From the Revolutionary War, the Civil War, immigration and urbanization, racial struggles, presidential assassinations, social conflicts, economic upheavals, to today's war on terror, America has given shape and form to its cultural drives and national instincts in the numerous images created for the screen whose presence reverberates through the world<sup>307</sup> (Santas, 2008: 55).

Las dos corrientes mitológicas más notables de las obras de acción del periodo analizado son el *vigilantismo* y el *fronterismo*.

### 3. 6. 1. El *vigilantismo*

En la obra de ficción *The Case of the Miami Vigilante: The Fairlington Lavender Detective Series* (2011, Bronstein), uno de los personajes de la trama reflexiona en los siguientes términos sobre la naturaleza y las motivaciones de los vigilantes:

I told Dr. Lerner that I thought it was interesting that although people who could be called individual vigilantes are rare in our society, there have been so many movies released about them. I remember many films that have been in theaters where the hero was an individual vigilante. These include; *V for Vendetta*, *The Crow*, *Taxi Driver*, *Ms. 45*, *Walking Tall*, *The Boondock Saints*, *Coffy*, *Dirty Harry*, and of course, *Death Wish*. I've seen them all. The main characters in all of these films were vigilantes who acted out violently because of their need for revenge on the criminal population. They were generally applauded by the audiences for their efforts. I asked Dr. Ler-

---

<sup>307</sup> «Desde la Guerra de la Independencia, pasando por la Guerra Civil, la inmigración y la urbanización, las luchas raciales, los asesinatos presidenciales, los conflictos sociales y los vaivenes económicos hasta la actual guerra del terror, Estados Unidos ha dado forma a sus impulsos culturales y a sus instintos nacionales a través de las innumerables imágenes creadas para la pantalla, cuya presencia termina reverberando en todo el mundo».

ner why it's rare to find movies released about serial killers when there have been so many about vigilantes. His answer was that this supports the belief that while people are willing to identify and sympathize with a vigilante, they will not tolerate serial killers. [...] Lerner told me that one psychologist said that the reason there are so many more serial killers than individual vigilantes is that a serial killer lacks a conscience. [...] Vigilantes, on the other hand, the same psychologist said, are people who seek revenge for wrongdoing by criminals. To have such feelings people must, by definition, have a social conscience. This social conscience at the same time prevents most potential vigilantes from acting on their impulses and therefore the number of people who act out their need for revenge on criminals are few<sup>308</sup> (Bronstein, 2011: 101-102).

Tres son los motivos por los que merece la pena destacar esta cita. En primer lugar, la suma facilidad con la que el *vigilantismo*, en cuanto a raíz mitológica asentada en el imaginario colectivo estadounidense —especialmente a través de Hollywood y el *western*—, es capaz de migrar de una forma narrativa a otra. Como se aprecia, las propias películas protagonizadas por personajes ejerciendo de vigilantes resuenan con fuerza dentro incluso de narrativas ajenas, como si de un apéndice de la historia de Estados Unidos se tratase. *El justiciero de la ciudad* (*Death Wish*, Michael Winner, 1974), *Taxi Driver* (Martin Scorsese, 1976), *Harry, el sucio* (*Dirty Harry*, Don Siegel, 1971) o *V de Vendetta* son algunos de los filmes que podrían adscribirse a esta categoría narrativa —la lista es, en cualquier caso, extensa—.

---

<sup>308</sup> «Le comenté al Dr. Lerner que me resultaba interesante que a pesar de que las personas que podríamos llamar vigilantes son extraordinariamente raras en nuestra sociedad, numerosas películas habían tratado sobre estas figuras. Recuerdo una gran cantidad de filmes en los que el héroe es un vigilante. Entre otros, *V de Vendetta*, *El cuervo*, *Taxi Driver*, *Ángel de venganza*, *Pisando fuerte*, *Los elegidos*, *Coffy*, *Harry, el sucio* y, por supuesto, *El justiciero de la ciudad*. Las he visto todas. Los protagonistas de todas estas películas eran vigilantes que actuaban con violencia porque necesitaban cierta revancha sobre el universo criminal. Los espectadores, por lo general, les aplaudían por sus esfuerzos. Le pregunté al Dr. Lerner por qué era raro encontrar filmes sobre asesinos en serie cuando, sin embargo, había tantos sobre vigilantes. [...] Lerner me dijo que un psicólogo había señalado que la razón de esto era que los asesinos en serie carecían de consciencia. [...] Los vigilantes, tal y como el mismo psicólogo matizó, son gente que busca venganza contra las fechorías o actos criminales de los delincuentes. Para tener esos sentimientos, la gente debe, por definición, poseer una consciencia social. Esta consciencia social evita que la mayoría de potenciales vigilantes actúen de acuerdo a sus impulsos y, por lo tanto, el número final de personas que sacia su sed de venganza con los criminales es reducido».

En segundo lugar, la distinción que se establece entre el vigilante y el asesino en serie permite entender el porqué de la «buena imagen» del primero y la «nefasta» del segundo. La consciencia garantiza que la subsistencia —más teórica que real— del vigilante no pondrá en jaque la existencia de la propia sociedad; más bien la potencia, siempre y cuando sus acciones se encuentren dentro de un marco socialmente aceptado y suponga una lucha real —y no desproporcionada— contra el mal en cualquiera de sus manifestaciones: ladrones, asesinos, violadores, etc.

Por último, esta diferenciación entre las acciones del vigilante y las del asesino en serie permiten establecer el completo marco de relaciones sociales en el que se basan estas obras: mientras existan resquicios en el sistema que impidan la correcta ejecución de la justicia social, el *vigilantismo* estará moralmente aceptado, a pesar de ser una manifestación individual que el propio sistema prohíbe de base.

Al reflexionar en torno a los múltiples significados asociados al *vigilantismo*, Berenike Jung destaca lo problemático de su definición y enumera de forma sistemática las distintas formas que el término puede adoptar en función de la disciplina que se tome como modelo para aproximarse al concepto. Así, desde el punto de vista de la política se habla del *vigilantismo* como una subcategoría de la violencia política; desde la psicología, se considera un acto de buena ciudadanía cuando los motivos del agente son nobles y la voluntad no es otra sino la de combatir, en esencia, el mal; o, en términos cinematográficos, representa un comportamiento moralmente virtuoso destinado a remediar o subsanar una falla estructural de la sociedad (Jung, 2010: 29).

Jung (2010: 30) prosigue, ahondando en la realidad cinematográfica:

Yet the myth of the vigilante is the most profitable for the film. In this myth the hero is typically reluctant to use violence. Then the hero or his loved ones are personally assaulted and society proves unable to provide justice, which is the justification for his actions. Once the hero has overcome his initial inhibitions, he kills, usually in a climatic form, for example by using a «striking skill or style».<sup>309</sup>

---

<sup>309</sup> «El mito del vigilante es el más rentable para la industria cinematográfica. En estos filmes, el héroe habitualmente es reacio a utilizar la violencia. Sin embargo, la justificación llega cuando este o sus seres queridos son atacados personalmente y la sociedad se muestra incapaz de ofrecer justicia alguna. Es entonces, una vez superadas sus inhibiciones iniciales, cuando el héroe asesina —normalmente, en forma de clímax, empleando “un estilo o unas habilidades sorprendentes”—».

El *vigilantismo*, desde los años sesenta y setenta, ha sido uno de los rasgos fundamentales de toda una serie de obras y sagas cinematográficas de las que el posterior cine de acción de los años ochenta y noventa bebió —y readaptó— en sus más diversas formas. Con *Harry, el sucio* y *El justiciero de la ciudad* como obras seminales del *vigilantismo* en el cine estadounidense contemporáneo, los filmes posteriores que han tomado a estas como referencia se cuentan por decenas. En palabras de Eric Lichtenfeld: «*Dirty Harry*, which marks Clint Eastwood's fourth collaboration with director Don Siegel, is the action film's first true archetype»<sup>310</sup> (Lichtenfeld, 2007: 23). Michael Winner (2002: 7), director de *El justiciero de la ciudad*, escribió años después sobre su obra: «For years nobody would make *Death Wish* because film companies said, "you can't have a film where a citizen shoots other citizens and is still a hero". What they didn't realise was the paranoia in America, the desire to wipe out all types of evil, had become so great that the old rules were over».<sup>311</sup>

Lichtenfeld va aún más lejos al establecer un nexo entre el *vigilantismo* de los *thrillers* de los años setenta y los *westerns* de los que estas obras se alimentan; un nexo basado en el aspecto creativo/artístico y en la presencia de los mismos actores y los mismos directores en unas pelis y otras, como si aquellos autores que se encargaron de definir el *western*, hubiesen sido también los mismos que terminaron por acotar el significado del *vigilantismo* —siendo así este último una simple evolución del primero—:

Needed but not wanted, the vigilante hero draws his strength not from the community, but from generic traditions that predate the action film. Often, the stars and filmmakers who crafted these heroes (and villains) had been part of those traditions themselves, having worked in Westerns before adopting this newer urban format. Both archetypes, the hero and the villain go to war with each other against backdrops of modernity and industry. This underscores the timelessness of their conflict because theirs is the conflict between civilization and savage, between order and anarchy, the conflict of

---

<sup>310</sup> «*Harry, el sucio*, la cuarta colaboración entre Clint Eastwood y el director Don Siegel, es el primer arquetipo verdadero del cine de acción».

<sup>311</sup> «Durante años, nadie había hecho una película como *El justiciero de la ciudad* porque las productoras solían decir, "no puedes hacer un filme en el que un ciudadano dispare sobre otros ciudadanos y siga siendo un héroe". De lo que no fueron conscientes fue del sentimiento de paranoia que había en Estados Unidos; de que el deseo de acabar con todo lo malo había llegado a ser tan grande que las viejas reglas, sencillamente, ya no tenían validez».

the Western and prior to that, of frontier literature dating back to the seventeenth century<sup>312</sup> (Lichtenfeld, 2007: 58).

Dentro del cine policíaco, Neal King (1999: 37) señala la influencia del *vigilantismo* en términos de pérdida de terreno; de enfrentamiento contra el sistema, la burocracia y las rígidas normas sociales que hacen más por proteger al criminal que al representante de la ley. Se trata de un *vigilantismo* más metafórico, en el sentido de que son las propias instituciones encargadas de mantener el orden las que, como consecuencia de su inoperatividad, son menos capaces de cumplir con su cometido, trasladando toda la presión retributiva sobre los últimos estabones de la cadena de mando: los agentes de policía.

Cops disobey orders as they wish, destroy property and people when they feel they must, with little concern for the safety, much less consent, of the communities they seek to protect. At the extreme, and in one movie in six, cops get into such trouble that they suffer or face imprisonment if they do not resolve their cases to the satisfaction of their bosses. By formulating the tension between worker discretion and managerial control in terms of murder and all of the ball-busting constraints that managers can think to place upon it, cop action serves up the bloodiest form of this tension. All the while, the genre alludes to a world gone wrong because of ground lost to controlling employers by working-class heroes.<sup>313</sup>

---

<sup>312</sup> «Necesario pero no deseado, el héroe vigilante sacaba sus fuerzas no de la comunidad, sino de las tradiciones genéricas previas al cine de acción. A veces, las estrellas y los directores que dieron forma a estos héroes —y villanos— habían sido parte de aquellas tradiciones y habían trabajado en *westerns* antes de adoptar este nuevo formato urbano. Ambos arquetipos, el héroe y el villano, van a la guerra el uno contra el otro, con la modernidad y la industria como telones de fondo. Así se pone en relieve la intemporalidad de su conflicto, un conflicto que es en verdad entre lo civilizado y lo salvaje, entre el orden y la anarquía; el conflicto típico del *western* y que, anteriormente, fue también el conflicto de la literatura fronteriza del siglo XVII».

<sup>313</sup> «Los policías desobedecen órdenes si así lo desean, destruyen la propiedad y a la gente cuando así sienten que han de hacerlo, con poca consideración por la seguridad —y, mucho menos, el consentimiento— de las comunidades que buscan proteger. Llevados al extremo, en una de cada seis películas, los policías se meten en problemas de tal magnitud que afrontan terminar en prisión si no resuelven sus casos para satisfacción de sus jefes. Formulando la tensión entre la clase trabajadora y la clase directiva en términos de asesinato y todas las constricciones que estos *managers* son capaces de situar entre medias, el cine de policías ofrece la lectura más sangrienta de esta tensión. Al mismo tiempo, el género

Resulta interesante rescatar las cualidades a nivel industrial de un tipo de cine que, desde los setenta, y con mayor o menor presencia según el momento histórico, se ha mantenido con cierta presencia. Gary Hoppenstand (1993: 149) detalla alguna de estas características, como la excelente oportunidad que suponen para determinados actores especializados en el cine de acción y su buen rendimiento en el mercado doméstico:

These movies have not only become star vehicles for some of the most famous male names in Hollywood—actors who frequently look better delivering a punch or karate chop than a line of dialogue—they have also provided their producers the opportunity to make low budget, high profit pictures, films that seem to find perpetual release both in the local movie theater and on home video.<sup>314</sup>

Xavier Mendik (2002: 72), al igual que otros autores, categoriza filmes como *El justiciero de la ciudad* más como obras nihilistas y cínicas dentro de un contexto de cambiante clima social, que como representantes de un cine conservador, mojigato o ensalzador del ala más reaccionario estadounidense, como a menudo ha sido definido —y sigue siéndolo—:<sup>315</sup>

---

alude a un mundo en decadencia consecuencia de la pérdida de terreno que los héroes de clase trabajadora han sufrido en manos de los empleadores controladores».

<sup>314</sup> «Estos filmes no solo se han convertido en vehículos estelares para algunos de los nombres masculinos más famosos de Hollywood —quienes habitualmente quedan mejor en pantalla dando puñetazos o haciendo llaves de kárate que leyendo líneas de diálogo—, sino que también han ofrecido a sus productores la oportunidad de hacer películas de bajo presupuesto —y muy rentables— que parecen haber encontrado un lugar de lanzamiento perpetuo, ya sea en los cines o a través del vídeo doméstico».

<sup>315</sup> Mendik (2002: 64) recoge en su artículo algunas de las múltiples críticas que ofrecieron este tipo de lectura cuando la obra fue estrenada: «Writing in the New York Daily News, Rex Reed isolated *Death Wish*'s ability to draw out “a controversial and violent reaction from both audiences and critics”, which he linked to a growing anti-liberal Stateside sentiment. As he noted, “even the most militant liberals are applauding like kids at a Saturday afternoon Punch and Judy show”. Bruce Williamson’s review for Playboy went even further, commenting that after viewing the film, “righteous citizens will surely fantasise about rushing outside to form a posse”. Other reviews of the era also linked the film to an authoritarian approach to tackling urban crime. For Fred McDarragh the film satisfied “all the fantasies of thousands of helpless New Yorkers”, while Gene Shalit commenting on WNBC-TV, defined *Death Wish* as “a rouser for everyone who wants safer cities, what I call the fed-up generation”». [«Rex Reed, para New York Daily News, señaló la capacidad de *El justiciero de la ciudad* para provocar “Una reacción violenta y controvertida en ambos, espectadores y críticos”, que vinculó a un creciente sentimiento anti-liberal en el

In the chaotic and amoral environment of Nixon's America, Michael Winner's film provide a fascinating document of a nation whose sense of moral and social boundaries have been destroyed in just this fashion. It seems more than coincidence that Paul Kersey [Charles Bronson] actually shoots directly into the replica of the American flag that decorate the jacket of one mugger who attacks him on the New York subway. This startling image leads weight to the view that *Death Wish* and the other films Winner produces during the decade offer a cynical and nihilistic vision of the American scene rather than enforcing a conservative reading of their protagonists actions. As a result, they cast doubt upon not only these specific characters, but also the wider social values that they embody. As Terence Martin has concluded in relation to the hero's quest in *Death Wish*, «what remains in doubt is the destiny of a character who subverts civilised codes to punish those who subvert civilised codes». In so doing, Winner's films offer a challenging and unsettling account of a nation's social, racial and economic failings.<sup>316</sup>

---

país. Tal y como apuntó, “incluso los liberales más militantes aplauden como chicos, como si estuviesen delante del programa de *Punch y Judy*”. La crítica de Bruce Williamson para *Playboy* fue más allá, comentando que tras el visionado del filme, “ciudadanos de bien están sin duda fantaseando con la posibilidad de salir a las calles y formar un pelotón [de patrulla]”. Otras críticas de la época vincularon la película a un enfoque autoritario de la lucha contra la delincuencia urbana. Para Fred McDarrah, el filme satisfizo “todas las fantasías de miles de neoyorkinos impotentes”, mientras Gene Shalit, en WNBC-TV, definió *El justiciero de la ciudad* como “una especie un filme discolorado para cualquiera que quiera ciudades más seguras, lo que yo llamo la generación harta”».] Otros autores ponen el énfasis a la hora de clasificar estas obras como conservadores la regresión de sus protagonistas, que partiendo de la civilización terminan abrazando la bestialidad, convirtiéndose en el proceso en hombres (Mendik, 2002: 66).

<sup>316</sup> «En la caótica y amoral atmósfera de los Estados Unidos de Nixon, el filme de Michael Winner se manifiesta como un documento fascinante de una nación cuyo sentido de los límites morales y sociales ha sido destruido. No es coincidencia que Paul Kersey [Charles Bronson] dispare directamente a una réplica de la bandera estadounidense que decora la chaqueta de uno de los asaltantes que le atacan en el metro de Nueva York. Esta llamativa imagen porta la idea de que *El justiciero de la ciudad*, y los otros filmes que Winner produjo durante la década, más que ofrecer una lectura conservadora de las acciones de su protagonista, presenta una visión de Estados Unidos cínica y nihilista. Como resultado, se desvirtúan no solo estos personajes en concreto, sino también los valores sociales —más amplios— que encarnan. Como Terence Martin ha concluido en relación al camino del héroe en *El justiciero de la ciudad*, “queda en el aire el destino del personaje que subvierte las normas civilizadas para castigar a aquellos que han subvertido estos códigos”. Con esto, la película de Winner ofrece un relato desafiante e inquietante sobre las fallas sociales, raciales y económicas del país».



En la obra concreta de Steven Seagal, el *vigilantismo* posee una importancia capital. *Por encima de la ley*, *Señalado por la muerte*, *Buscando justicia*, *The Glimmer Man*, *Un hombre peligroso* y otras basan sus argumentos, en gran parte, en el *vigilantismo* de su protagonista. Más que un *vigilantismo* puro como el alcanzado por Paul Kersey (Charles Bronson) en *El justiciero de la ciudad*, los protagonistas de cada una de las películas citadas, invariablemente policías —o ex policías, ex militares, ex agentes secretos de las fuerzas especiales, etc.—, sobrepasan, con mucho, las responsabilidades y funciones que les corresponderían por cargo para sumergirse en una espiral de violencia y retribución que, en ocasiones —incluso, sobrepasando los límites sociales—, no les conducen sino a visitar lugares de dudosa legalidad, siempre en los límites mismos de la justicia social —y muy lejos, siempre, de los límites de la justicia efectiva/legal—. Estos protagonistas se mantienen siempre por encima de la ley, como su primera película atestigua ya desde el propio título. En esa posición de supremacía moral, el *vigilantismo* se manifiesta como una oposición a las instituciones competentes en materia de seguridad ciudadana. «The vigilante, ontologically, acts outside of conventional channels of law to enforce some sense of justice; legal due process is accordingly lost along the way»<sup>317</sup> (Paletta, 2012). La policía queda suprimida —en *Herida abierta*, gran parte del departamento se encuentra detrás de una red de tráfico de drogas—, el poder judicial y toda el sistema legislativo, invalidado —en *Un hombre peligroso*, el personaje interpretado por Seagal es condenado por un crimen que no cometió y puesto en libertad años después, tras unas pruebas de ADN que confirman su versión de los hechos—, la CIA, vilipendiada —en *Por encima de la ley*, un pequeño comando de la agencia se encarga, por voluntad propia, de promocionar conflictos militares en el extranjero, torturando ilegal y salvajemente a aquellos autóctonos que se enfrentan u oponen a ellos, y gestando planes para asesinar, incluso, a senadores estadounidenses—, el FBI, abolido —en *En tierra peligrosa*, ante la amenaza por parte de Forrest Taft (Seagal) de destruir una refinería petrolífera, el FBI se presenta en la instalación como protector de una propiedad corrupta que solo puede traer desgracias a la naturaleza y a los propios habitantes esquimales de la zona—. Valga esta pequeña enumeración como mera muestra de esta realidad que en posteriores epígrafes será desglosada con mayor detenimiento y profusión.

---

<sup>317</sup> «El vigilante, ontológicamente, actúa más allá de los canales convencionales de la ley para hacer cumplir cierto sentido de justicia; el proceso legal se pierde por el camino».

### 3. 6. 2. El *fronterismo*

Muy relacionado con la mitología del *vigilantismo* se encuentra el *fronterismo*, típico de los *westerns*: «The myth of the American Frontier, or the Wild West, is a political myth, a secular myth of origin, that has theorized, interpreted, and transformed historical events into a romantic national story and turned real people into heroic legends»<sup>318</sup> (Foster, 2012: 225). Fundamentado en la idea de la dualidad entre lo salvaje y lo civilizado, el cine *fronterista* reflexiona sobre la pureza del espacio salvaje y la libertad que aporta a quienes lo habitan, donde conceptos como los de la ley y la justicia son absolutos, en relación con las modernas sociedades, donde la legalidad y la amoralidad terminan por corromper y distorsionar los elementos más esenciales y naturales de la civilización humana.

Algunos de los autores más relevantes en la reivindicación del *fronterismo* en la construcción del universo mitológico del cine de acción son Steve King y Lisa Purse, quienes recuperando a Richard Slotkin, destacan la idea del héroe de estos filmes como alguien que posee partes de ambos mundos.

In his discussion of the frontier romance novels of nineteenth-century writer James Fenimore Cooper Slotkin elaborates on this figure: As the «man who knows Indians», the frontier hero stands between the opposed worlds of savagery and civilization, acting sometimes as mediator or interpreter between races and cultures but more often as civilization's most effective instrument against savagery—a man who knows how to think and fight like an Indian, to turn their own methods against them<sup>319</sup> (Purse, 2011: 123).

Se trata de figuras que viven en sociedad, aunque generalmente alienadas. Su conocimiento de ese otro lado salvaje de la humanidad, o, al menos, del poso que aún queda de él en la humanidad, les permite enfrentarse a la corrupción y a los perpetradores.

---

<sup>318</sup> «El mito de la Frontera Americana, o el Salvaje Oeste, es un mito político, un mito laico sobre los orígenes que ha teorizado, interpretado y transformado eventos históricos en una historia nacional romántica, y vuelto a gente real en leyendas heroicas».

<sup>319</sup> «En su discusión sobre las novelas románticas fronterizas del siglo XIX del escritor James Fenimore Cooper, Slotkin da detalles sobre esta figura: el “hombre que conoce las Indias” es un héroe fronterizo que emerge entre los mundos opuestos de lo salvaje y lo civilizado, actuando como una suerte de mediador o intérprete entre las distintas razas y culturas, pero más frecuentemente como el instrumento más efectivo con el que cuenta la sociedad a la hora de enfrentarse a lo salvaje —un hombre que sabe cómo pensar y luchar como un indio, y capaz de emplear sus propios métodos en su contra—».

dores de la misma de una forma única. Esto le convierte en un garante de la sociedad y, en cierto modo, un paria que se sacrifica por el bien común.

## 4. Del surgimiento del VHS al fenómeno de la multipantalla

### 4. 1. El ascenso de las productoras independientes

A finales de los años setenta, las diversas fuerzas económicas —y financieras— del cine de Hollywood empujaron a la industria hacia un acusado fenómeno empresarial de integración vertical y horizontal. Este clima cambiante favoreció el surgimiento y asentamiento de una serie de compañías especializadas en la distribución y producción cinematográficas, entre las que destacaron Carolco, Cannon, Orion, Vestron y DEG; con Island Alive, FilmDallas, Atlantic Release, New World, Avenue, Hemdale, Troma, MCEC o Weintraub Entertainment Group en un segundo nivel.

Algunas de estas empresas estuvieron centradas únicamente en el negocio de la distribución cinematográfica —el de Vestron Pictures y el vídeo doméstico es, probablemente, el ejemplo más significativo—, mientras que otras se decantaron fundamentalmente por la producción —como Carolco Pictures—. Hubo, sin embargo, otras que, a pesar de iniciar sus actividades en un terreno muy específico del negocio cinematográfico, expandieron gradualmente su ratio de acción hasta ocupar un espectro de actividades más amplio al que en un origen estaban encaminadas —Cannon Films—:

By the end of the 1980s, the Hollywood major studios had shifted their historical focus on film productions towards a broader vision of «filmed entertainment» that could be distributed across a range of media. The studios adapted their traditional reliance on the US market as the source of strategy and success, as returns from international and auxiliary markets, particularly home video, outpaced growth at the US box office. Foreign investment and new capital flowed into Hollywood in the wave of mergers and acquisitions that broke over all levels of the industry, turning attention to new markets and locations. By the end of the decade, [...] the production slates of the Hollywood majors were less geared to the preferences of US cinemagoers than at any stage since the 1960s. Instead they were sensitised to the search for synergies and opportunities for repurposing and reversioning filmed entertainment around the world<sup>320</sup> (Goldsmith, Ward y O'Regan, 2010: 47).

---

<sup>320</sup> «A finales de los años ochenta, las *majors* de Hollywood habían dejado atrás su interés histórico en la producción cinematográfica para expandir su visión a una suerte de “entretenimiento filmado” que pudiera ser distribuido a través de diferentes medios. Los estudios adaptaron su habitual dependencia del mercado doméstico [Estados Unidos y Canadá] en cuanto a fuente estratégica y de éxito [de sus productos] cuando los ingresos procedentes de los mercados internacionales y auxiliares, especialmente el vídeo

La importancia de estas empresas resultó decisiva en la aparición, establecimiento y evolución del cine comercial de Hollywood, y con él, del ciclo de acción. En apenas una década de actividad lograron multiplicar por dos el número de producciones estrenadas en Estados Unidos (Balio, 2002: 206). Al margen de producir y distribuir algunos de los *hits* más importantes de las décadas de los ochenta y noventa, dieron forma a una manera de producir inédita hasta entonces.

La explotación de una serie de nichos de mercado inexplorados por las *majors*, así como unas novedosas y agresivas estrategias de financiación que ponían en práctica mecanismos ideados para repartir el riesgo empresarial de manera más equitativa a la que estaban acostumbradas las grandes productoras de Hollywood, sembraron el camino para la aparición de una serie de cineastas y ciclos temáticos que configuraron el rostro de Hollywood durante el último cuarto del siglo XX. Las principales responsables fueron aquellas empresas que por su categórica importancia dentro del sector algunos denominaron como *mini-majors*:

For a brief time in the mid 1980s, independent producers and aspiring mini-majors had held unprecedented power in Hollywood. These companies—Carolco, the Cannon Group, Orion and De Laurentiis Entertainment Group—helped impel the globalization of Hollywood. Even though most of the independents ultimately failed or were absorbed by larger players, the majors and subsequent independent producers learned from their mistakes and their successes in building new deal structures, and opening up new locations for production<sup>321</sup> (Goldsmith, Ward y O'Regan, 2010: 49).

---

doméstico, superaron a las recaudaciones de taquilla. La inversión extranjera y el nuevo capital hizo que Hollywood iniciara una ola de fusiones y adquisiciones que se dejó sentir en todos los niveles de la industria, lo que redirigió la mirada hacia nuevos mercados y localizaciones. A finales de la década, [...] las pizarras de producción de las *majors* estaban menos determinadas por las preferencias de los espectadores estadounidenses que en cualquier otro periodo desde los años sesenta. En su lugar, la búsqueda derivó hacia la localización de sinergias y nuevas oportunidades que terminarían por reformular y remodelar este “entretenimiento filmado” a nivel global».

<sup>321</sup> «Durante un corto periodo a mediados de los años ochenta, productores independientes y ambiciosas *mini-majors* lograron un poder sin precedentes en Hollywood. Estas compañías —Carolco, Cannon Group, Orion y De Laurentiis Entertainment Group— ayudaron a impulsar la globalización de Hollywood. A pesar de que la mayoría de estas unidades independientes terminaron fracasando o siendo adquiridas por empresas mayores, las *majors* y los productores independientes aprendieron de sus errores

La gestión de los plazos de explotación de los contenidos, el control de la financiación a través de nuevos mecanismos empresariales y la agresividad a la hora de enfrentarse con las *majors* en su propio terreno, hicieron de estas productoras un elemento clave no solo dentro del fenómeno de la producción y distribución cinematográficas de finales del siglo XX, sino dentro del propio tejido macro-económico mundial del sector del entretenimiento.

#### 4. 1. 1. La integración vertical y horizontal

A comienzos de los años ochenta, las *majors* de Hollywood se vieron inmersas en un gradual proceso de integración vertical. Los grandes conglomerados del entretenimiento completaban su integración total —ya controlaban la producción y la distribución— al recuperar el estrato de la exhibición: las cadenas de cine. «In 1986 Columbia purchased some theatres in New York; within a year, MCA, Paramount and WCI had bought or acquired stakes in important theatre chains throughout the country, acquiring more than 3,500 of the 22,000 screens in the US—about the same percentage as they held in 1938»<sup>322</sup> (Maltby, 1998: 39).

Esta adición del sector de la exhibición no supuso una vuelta al Hollywood clásico, sino más bien una consolidación de una tendencia cada vez más acusada entre las *majors*, basada en las sinergias que se establecen entre cada uno de los eslabones de la cadena del entretenimiento global. Gracias a esta integración, como Barry Litman (1990: 122) apunta: «Firms become integrated to achieve greater coordination and efficiencies across the production/distribution process or to avoid having to deal with outside firms that are undependable suppliers/customers, have poor reputations for quality, or are unstable or unreliable in some other dimension».<sup>323</sup> Por contra, estos

---

y triunfos en la cimentación de nuevas formas de negociación y la apertura de nuevas localizaciones para la producción».

<sup>322</sup> «En 1986, Columbia compró algunos cines en Nueva York; en el margen de un año, MCA, Paramount y WCI habían comprado o adquirido participaciones en importantes cadenas de exhibición a lo largo de todo el país: 3,500 pantallas del total de las 22,000 que había —más o menos el mismo porcentaje que ostentaban en 1938—».

<sup>323</sup> «Las empresas se integraron para conseguir una mayor coordinación y eficiencia en los procesos de producción y distribución, y para evitar tener que lidiar con empresas de fuera —proveedores o clientes— poco fiables, con una pobre reputación en cuanto a la calidad o que eran, de alguna forma, inestables».

macro-conglomerados son mucho más costosos de mantener en funcionamiento y poseen menos margen de maniobra y/o elasticidad para adaptarse a los cambios.

Su rigidez provoca que, en ocasiones, ante determinados avances tecnológicos, se creen ciertos nichos o vacíos de mercado. Así sucedió en los años ochenta. El asentamiento y desarrollo del vídeo doméstico fue explotado en primera instancia por las productoras y distribuidoras independientes, menos poderosas, pero al mismo tiempo más flexibles para acomodarse a las cambiantes situaciones del entorno. Las *majors*, a pesar de todo su poder, no fueron capaces, como se desarrollará en las próximas páginas, de introducirse en el mercado hasta algunos años después de que estas pequeñas empresas especializadas hubieran marcado el camino a seguir para la correcta explotación y armonización de estas nuevas tecnologías.

La integración vertical supone también una forma de dominación cultural. Al poseer el control de los tres estratos principales de la actividad económica cinematográfica, las *majors* de Hollywood son capaces de establecer los tipos de productos que serán predominantemente consumidos no solo en el mercado doméstico, sino, gracias a múltiples sus acuerdos y asociaciones con conglomerados extranjeros, también en el internacional. Mark Lorenzen (2009: 101) señala sobre esta integración: «[It] was the key driver of US dominance on world film markets. [...] Gradually, if a powerful horizontally and vertically integrated film industry sinks sufficient investments into marketing and distribution over a sufficiently long time, it may change consumer preferences on foreign markets».<sup>324</sup>

Paralelamente, Hollywood fue tomada en los años ochenta por capital extranjero. Las principales *majors* fueron objeto de una integración horizontal en plataformas o conglomerados de entretenimiento mayores. Ben Goldsmith, Susan Ward y Tom O'Regan (2010: 45-46) ofrecen una ejemplarizante panorámica de esta realidad:

Ownership changes helped trigger new approaches and outlooks. From the early 1980s, the major studios were integrated into corporations with diverse

---

<sup>324</sup> «[La integración vertical] fue un elemento clave del dominio estadounidense de los mercados cinematográficos internacionales. [...] Gradualmente, si una industria cinematográfica poderosa —e integrada horizontal y verticalmente— invierte una cantidad económica lo suficientemente relevante en marketing y distribución durante un periodo de tiempo lo suficientemente prolongado, puede sin duda cambiar las preferencias de los consumidores en mercados extranjeros».

media assets and interests in market around the world. The purchase of Columbia Pictures by Coca-Cola Co. in 1982 was intended to create synergies across leisure and entertainment businesses. While the strategy was unsuccessful and Coca-Cola Co. was out of the movie business by September 1989, the intention set a precedent on which other built. By the end of the decade a number of the Hollywood majors were, for the first time, in non-US hands. In 1985, Rupert Murdoch's Australian company, News Corporation, bought 20th Century Fox after earlier testing the water with a bid for Warner Communications, Inc., the owner of Warner Bros. Murdoch refined the pursuit of synergies and global strategy. He used the purchase of Fox not only to grow his interests in the US but, more importantly, to produce content to feed his diverse media holding. The sale of Fox to News Corp. was the first of a series of major foreign investments in Hollywood. The Japanese electronics giant Sony bought Columbia Pictures in 1989 from Coca-Cola Co., and the next year Universal Studios' owner MCA was taken over Matsushita (now known by the name of its most successful brand, Panasonic). The Japanese investment in Hollywood sought synergies between their hardware and the studios' «software», and although things didn't pan out as Sony and Matsushita might have hoped, they and other media corporations would learn and refine the new ways of doing business.<sup>325</sup>

---

<sup>325</sup> «Los cambios de dueños dieron lugar a la aparición de una serie de perspectivas nuevas. Desde principios de los años ochenta, las *majors* fueron integrándose en grandes corporaciones con activos e intereses en prácticamente todo el mundo. La compra de Columbia Pictures por parte de Coca-Cola Co. en 1982 tenía la intención de generar sinergias entre las empresas de ocio y entretenimiento. A pesar de que la estrategia fue fallida y que Coca-Cola Co. salió de la industria del cine en septiembre de 1989, la maniobra sentó un precedente. A finales de la década, varias de las *majors* de Hollywood estuvieron —por primera vez— en manos no-estadounidenses. En 1985, la compañía australiana News Corporation —propiedad de Rupert Murdoch— compró 20th Century Fox tras haber testado el terreno previamente con un intento de compra de Warner Communications, Inc. —dueña de Warner Bros.—. Murdoch refinó la búsqueda de sinergias y la estrategia global. Se valió de la compra de Fox no solamente para aumentar sus intereses en Estados Unidos, sino —sobre todo— para producir contenidos con los que abastecer su diverso abanico de medios de comunicación. La venta de Fox a News Corp. fue la primera de una serie de grandes inversiones extranjeras en Hollywood. El gigante japonés Sony compró Columbia Pictures a Coca-Cola Co. en 1989, mientras Matsushita —ahora conocida por el nombre de su marca más emblemática: Panasonic— hizo lo propio con MCA —dueña de Universal Studios— el año siguiente. La inversión japonesa en Hollywood buscaba sinergias entre el hardware que ya tenían y el “software” de los estudios. A pesar de que las cosas no salieron completamente como Sony y Matsushita esperaban, estas y otras



La integración vertical y horizontal de Hollywood maximizó las ventajas y desventajas del modelo. Estos macro-conglomerados del entretenimiento controlan la explotación de sus productos al más mínimo detalle. Desde el comienzo hasta el final, los filmes son considerados como activos de los que la empresa ha de extraer el mayor rendimiento posible. Esta forma de funcionar redundó en el establecimiento y consolidación del *blockbuster* como vehículo estandarizado de trabajo de las *majors*. La imparable inflación de precios que las *mini-majors* e independientes iniciaron, fue continuada por las *majors* hasta bien entrado el siglo XXI.

Desde los años ochenta hasta nuestros días, estos productos y estas compañías se han especializado en desarrollar obras de entretenimiento poliédricas, en el sentido de que puedan ser amortizadas y explotadas a través de distintas industrias. Como se desarrollará en próximos epígrafes, la película ya no es el fin último de la cadena de montaje; ahora en la piedra angular sobre la que se construye todo un universo de entretenimiento transmediático compuesto por cómics, *merchandising*, bandas sonoras, novelas, videojuegos, etc.

#### **4. 1. 2. Las ventanas de explotación**

A día de hoy, existen numerosas alternativas a la hora de amortizar una película. A cada una de ellas se las denomina ventanas de explotación. Para que todas puedan convivir y ofrecer los mejores rendimientos económicos, el periodo de explotación de los filmes se ha estirado al máximo —si bien, por paradójico que pueda parecer en un principio, el tiempo de explotación en salas de cine, al igual que el del resto de ventanas, es menor que nunca—. Gracias a ello, cada una de estas ventanas de explotación permite la obtención del máximo rendimiento económico del mercado:

[Windowing] refers to maximizing the exploitation of contents assets by regarding primary, secondary, and tertiary audiences (e.g., on free vs. pay channels) as «windows» and by selling your products not only through as many windows or avenues as possible but also in the order that yields the maximum possible return. The idea behind windowing is to carefully arrange the timing and sequence of releases so as to maximize the profit that can be extracted from the whole process, taking into account factors such as audi-

---

corporaciones de los medios aprenderían de estos primeros pasos y redefinirían nuevas formas de hacer negocios».

ence size, profit margin per head, risks of piracy, and so on<sup>326</sup> (Doyle, 2010: 832).

El elemento que garantiza el correcto funcionamiento de este sistema es la no superposición entre las ventanas de explotación. Cada una de ellas posee una duración en el tiempo muy específica, antes y después de la cual, pero nunca durante, otra ventana de explotación ocupa su lugar como ventana predominante. El sustento sobre el que se erige el sistema de las ventanas de explotación es, en apariencia, evidente:

Theoretically, if a film is shown on TV too early after its cinema release, then cinema attendance will in general be reduced. According to this hypothesis people will ask themselves: «If I can watch this movie in a few months on TV anyway, why should I go to the cinema now?» The verity of this hypothesis is far from obvious and the decision of how long one should wait with the next exploitation window depends very much on circumstances<sup>327</sup> (Castendyk, Dommering y Scheuer, 2008: 480).

Si bien durante años este presupuesto se ha mantenido como un axioma entre los principales responsables empresariales y teóricos del negocio cinematográfico, cada vez son mayores las voces que ponen en entredicho la veracidad del mismo.<sup>328</sup> A pesar

---

<sup>326</sup> «[*Windowing*] es la acción mediante la cual se maximiza la explotación de los contenidos atendiendo a audiencias primarias, secundarias y terciarias —por ejemplo, canales de televisión en abierto frente a canales de pago— mediante distintas ventanas. La venta de productos no solo se realiza a través de todas las ventanas o avenidas posibles, sino también en el orden que proporciona los mayores ingresos. La idea detrás de este concepto es decidir y organizar meticulosamente el momento y la secuencia de los estrenos de tal forma que la maximización de beneficios sea total a lo largo del proceso, teniendo en cuenta factores como el tamaño de la audiencia, el margen de beneficio por persona, los riesgos de la piratería, etc.»

<sup>327</sup> «Teóricamente, si se programa una película en televisión con poco margen de tiempo respecto a su estreno en salas de cine, la asistencia a salas se reduce. De acuerdo a esta hipótesis, la gente se preguntaría: “Si puedo ver este filme dentro de algunos meses en televisión, ¿por qué debería ir al cine?” La veracidad de esta hipótesis está lejos de ser obvia, y la decisión de cuánto tiempo debería esperarse entre la explotación de las subsecuentes ventanas depende en gran medida de las circunstancias».

<sup>328</sup> Entre el gremio de la distribución cinematográfica, cada vez son mayores las dudas en torno a las bondades de este sistema. Algunos han apuntado hacia una hipotética eliminación de las ventanas de explotación de cara a focalizar todos los esfuerzos de marketing en un único golpe: «May be the industry is wrong about windowing. [...] Most movies [...] box office gross happens in the first weekend. Same with DVDs now, most sales happen in the first weekend of release. [...] If you want to sell somebody the DVD after a movie has left theaters, you have to remarket it again. Bread tastes better while it's hot, so we're gonna deliver it hot. Do a bigger marketing push with release of movie» (Castendyk, Dommering y

de todo, es el sistema que predomina dentro de la industria del cine comercial y el que, desde la invención del cine, ha prevalecido y sabido adaptarse —mejor o peor— a las nuevas características del mercado y de la sociedad.

Cada ventana de explotación —incluidas las nuevas— debe respetar el resto de ventanas, evitando la superposición. Con ello se potencia no solo el funcionamiento individual de cada una de ellas, sino del conjunto:

In essence, such technologies as videocassettes, video discs, cable television, pay-per-view, direct satellite broadcasting, and others are no more than hardware delivery services for existing software. A transportation metaphor is perfectly appropriate: these technologies do no more than provide new highways, or alternative routes, which one might use to travel from place to place. Moreover, like the Interstate highway system constructed in the United States in the 1960s, the new routes did not necessarily render obsolete the older state and country highway systems. While the experimental and aesthetic dimensions of movieviewing may very well differ between the

---

Scheuer, 2008: 480). [«Puede que la industria esté equivocada respecto al sistema de explotación por ventanas. (...) La mayoría de las películas (...) logran la mayor parte de su recaudación de taquilla durante su primer fin de semana. Lo mismo sucede con los DVDs: la mayoría de las ventas se producen en ese primer fin de semana. (...) Cuando quieres vender un DVD a alguien después de haber dejado atrás las salas de cine, tienes que volver a publicitar la película. El pan sabe mejor cuando se vende caliente, por lo que entreguémoslo así. (Para ello) nada como hacer un gran esfuerzo de marketing coincidiendo con el estreno del filme en cuestión».] El fantasma de la piratería es otro de los fenómenos esgrimidos por los partidarios del estreno simultáneo en salas y hogares: «Pirates exploit two things. One, any gap in the release on different formats such as home video, DTH, online. Two, any time lag between the release across cities or audiences. For example, if the film is released first in the top 30 cities and then in the rest, the potential in the smaller towns is killed by piracy» (Kohli, 2010: 173). [«Los piratas se aprovechan de dos circunstancias. La primera de ellas, las brechas existentes entre el estreno (del filme) en cada uno de los distintos formatos: vídeo doméstico, televisión por satélite, online, etc. La segunda, las brechas de tiempo entre el estreno en diferentes ciudades o audiencias. Así, si una película se estrena primero en las treinta ciudades más grandes y después en las demás, el potencial [de ingresos] en las más pequeñas se ve reducido por la piratería».] Aunque Vanita Kohli habla del mercado interior indio, su ejemplo es perfectamente extrapolable al mercado internacional: cuanto más tiempo pasa entre el estreno de una película en su primer mercado y el último, mayor es la probabilidad de que sea distribuida ilegalmente en aquellos países a los que más tarde llega.

theatrical and home video context, both viewing options remain open<sup>329</sup> (Austin, 2014: 320).

El sistema de ventanas de explotación ha encontrado su mayor arraigo en la *majors*. Como si de un flujo real se tratase, las ventanas de los distintos estrenos cinematográficos de estas compañías se solapan las unas con las otras —no las de un mismo filme, sino las de los distintos filmes—. Así, mientras una película dada se encuentra en su periodo de lanzamiento al mercado del DVD/Blu-Ray, una segunda película ultima el que será su lanzamiento en cines, mientras una tercera se encuentra finalizando su rodaje y, por tanto, con la productora o distribuidora generando *teaser trailers*, noticias, vídeos promocionales, etc.

El *continuum* generado por cada *major* permite que exista una cierta línea de temporalidad extra-cinematográfica que el espectador/consumidor conjuga en su mente, en ocasiones, sin llegar a ser del todo consciente. Warner Bros. posee su propio *continuum*, 20th Century Fox, el suyo propio, etc.<sup>330</sup> Para las *majors*, las ventanas de

---

<sup>329</sup> «En esencia, tecnologías como las de los vídeos, discos, televisión por cable, pago por visión, televisión satelital y otras no son más que distintos servicios de entrega —hardware— para un mismo contenido —software—. Una metáfora sobre la transportación resulta apropiada: estas tecnologías no hacen sino ofrecer nuevas autopistas, o rutas alternativas, que uno puede usar para viajar de un sitio a otro. Además, como el sistemas de autopistas interestatales construido en Estados Unidos durante los sesenta, estas nuevas rutas no producen la obsolescencia de los antiguos sistemas de autopistas o de carreteras locales. A pesar de que la experiencia estética para el espectador puede ser bien distinta entre el contexto cinematográfico y el doméstico, ambas opciones permanecen disponibles».

<sup>330</sup> Si se toma como muestra el primer trimestre del año 2015 y a una *major* cualquiera, por ejemplo, Universal, se puede establecer con mayor claridad cómo opera este sistema. Entre enero y marzo de 2015, Universal distribuyó en Estados Unidos los filmes *Blackhat: Amenaza en la red* (*Blackhat*, Michael Mann, 2015), *Obsesión* (*The Boy Next Door*, Rob Cohen, 2015), *El séptimo hijo* (*Seventh Son*, Sergei Bodrov, 2014) y *Cincuenta sombras de Grey* (*Fifty Shades of Grey*, Sam Taylor-Johnson, 2015). La primera de ellas se estrenó el 16 de enero; la segunda, el 23 de enero; la tercera, el 6 de febrero; y la cuarta, el 13 de febrero. Evidentemente, una misma *major* rara vez estrena dos de sus películas el mismo día para evitar la posible canibalización de espectadores. Sin embargo, como puede apreciarse en este ejemplo concreto, una semana de margen es en ocasiones tiempo suficiente como para estrenar un segundo filme y seguir manteniendo el *continuum* en marcha. No obstante, como sucede cuando estas situaciones se dan, los filmes en cuestión suelen ir dirigidos a perfiles de público prácticamente opuestos, por lo que la posible canibalización es, nuevamente, abolida. El público de *Blackhat: Amenaza en la red*, un *thriller* de Michael Mann con una alta carga de acción, poco tiene que ver con el de Rob Cohen, *Obsesión*, más encaminado hacia los terrenos del terror y el misterio. Del mismo modo, mientras *El séptimo hijo* ofrece

explotación mantienen el flujo en un funcionamiento constante e imparable. En ningún momento del año hay un vacío: si no existe lanzamiento alguno en salas, habrá lanzamientos en el mercado doméstico o estrenos en plataformas de pago. Así, las ventanas de explotación permiten combinar de manera conjunta —y muy efectiva— todo el volu-

---

un espectáculo de aventuras y fantasía, *Cincuenta sombras de Grey* es un título eminentemente dirigido al público femenino, donde la carga de romance es la más relevante. Durante ese mismo trimestre, mientras estas cuatro películas eran estrenadas en salas, Universal lanzó al mercado doméstico (estadounidense) los Blu-Rays de *I Feel Good: La historia de James Brown* (*Get on Up*, Tate Taylor, 2014), el 6 de enero; *Caminando entre las tumbas* (*A Walk Among the Tombstones*, Scott Frank, 2014), el 13 de enero; *El Rey Escorpión 4: La búsqueda del poder* (*The Scorpion King: The Lost Throne*, Mike Elliott, 2015), el 13 de enero; *Volando a casa* (*Flying Home*, Dominique Deruddere, 2014), el 13 de enero; *Lucy*, el 20 de enero; *Los Boxtrolls* (*The Boxtrolls*, Graham Annable y Anthony Stacchi, 2014), el 20 de enero; *Mi casa en París* (*My Old Lady*, Israel Horovitz, 2014), el 27 de enero; *Drácula: La leyenda jamás contada* (*Dracula Untold*, Gary Shore, 2014), el 3 de febrero; *Ouija* (Stiles White, 2014), el 3 de febrero; *Frío en julio* (*Cold in July*, Jim Mickle, 2014), el 9 de febrero; *Nightcrawler* (Dan Gilroy, 2014), el 10 de febrero; *Matar al mensajero* (*Kill the Messenger*, Michael Cuesta, 2014), el 10 de febrero; *Rosewater* (Jon Stewart, 2014), el 10 de febrero; *Dos tontos todavía más tontos* (*Dumb and Dumber To*, Bobby Farrelly y Peter Farrelly, 2014), el 17 de febrero; *La teoría del todo* (*The Theory of Everything*, James Marsh, 2014), el 17 de febrero; *Dragonheart 3: The Sorcerer's Curse* (Colin Teague, 2015), el 24 de febrero; *Barbie in Princess Power* (Zeke Norton, 2015), el 3 de marzo; *La canción del mar* (*Song of the Sea*, Tomm Moore, 2014), el 17 de marzo; *El único superviviente*, el 22 de marzo; *Non-Stop* (*Sin escalas*), el 24 de marzo; y *Invencible* (*Unbroken*, Angelina Jolie, 2014), el 24 de marzo. Como puede observarse, dieciocho de estas películas lanzadas al mercado doméstico fueron producidas y/o distribuidas por Universal —o alguna de sus subdivisiones— y estrenadas en salas en el año 2014: *I Feel Good: La historia de James Brown*, *Caminando entre las tumbas*, *Volando a casa*, *Lucy*, *Los Boxtrolls*, *Mi casa en París*, *Drácula: La leyenda jamás contada*, *Ouija*, *Frío en julio*, *Nightcrawler*, *Matar al mensajero*, *Rosewater*, *Dos tontos todavía más tontos*, *La teoría del todo*, *La canción del mar*, *El único superviviente*, *Non-Stop* (*Sin escalas*) e *Invencible*; y tres fueron estrenadas directamente en el mercado doméstico, sin pasar por salas de cine: *El Rey Escorpión 4: La búsqueda del poder*, *Dragonheart 3: The Sorcerer's Curse* y *Barbie in Princess Power*. De todas ellas, solamente tres contaron con la participación de la división de Universal específica en la producción cinematográfica, Universal Pictures: *Drácula: La leyenda jamás contada*, *Ouija* y *Dos tontos todavía más tontos*. Esta pequeña muestra representaría el flujo de Universal para el mercado estadounidense del primer trimestre de 2015 y de únicamente dos ventanas de exhibición: el estreno en salas de cine y el lanzamiento en vídeo doméstico. Si a esto se le añade el resto de ventanas de explotación existentes —televisión de pago, lanzamiento en VOD, etc.—, el resto de *majors* y pequeñas y medianas productoras/distribuidoras que participan en todo mercado, y los mercados internacionales, puede comenzar a vislumbrarse la enorme complejidad del sistema y del *continuum* cinematográfico al que anteriormente se hacía alusión.

men de estrenos de todas las *majors* y productoras/distribuidoras menores. Si bien son estas primeras las que mantienen el grueso de este flujo —y las que, en última instancia, gozan de una mayor penetración y ratio de mercado—, el conjunto de todas las películas que se mueven en el mercado es el que genera el *continuum* cinematográfico, un *continuum* que es al mismo tiempo global y local.

Una segunda idea relevante respecto a este sistema de explotación tiene que ver con la progresiva devaluación monetaria que sufre toda película según avanza por el mismo:

Price discrimination in broadcasting is typically achieved by two means: «windowing» and channel building. Windowing, whereby a movie or other content is released through a sequence of distribution outlets at successively lower prices, is a form of intertemporal price discrimination. Viewers with a strong preference for seeing a movie immediately, who tend to value the programme more highly than other individuals, pay a high price to see it at the cinema, while less time-sensitive viewers view it later at a lower price through video release or television. Pay-per-view, pay-TV and free-to-air broadcasting each form a separate stage in this process (Armstrong y Weeds, 2007: 92).<sup>331</sup>

El contenido ofertado en cada una de las ventanas de exhibición se mantiene estable;<sup>332</sup> no así el factor de novedad y la apreciación por parte de los consumidores. En la actual vorágine de estrenos que Hollywood planifica con una antelación de años

---

<sup>331</sup> «La discriminación basada en el precio se consigue a través de dos medios: el sistema de explotación por ventanas y la construcción del canal. Este sistema de explotación por ventanas, donde una película u otro contenido pasa secuencialmente a través de distintos puntos de difusión a un precio sucesivamente inferior, es una forma intertemporal de discriminación de precios. Los espectadores que deseen ver un filme inmediatamente, aquellos que tienden a valorar el programa más que otros individuos, pagan un precio alto para disfrutarlo en el cine; mientras aquellos con un interés menor [o no tan acusado] lo ven después, más barato, a través del vídeo doméstico o la televisión. El pago por visión, la televisión de pago y la televisión en abierto conforman otra fase diferenciada de este proceso».

<sup>332</sup> A pesar de la aparente claridad a que puede conducir la aseveración de que una película es exactamente la misma, independientemente de que se disfrute de ella en una sala de cine, a través de la televisión o en el móvil, la realidad dista mucho de esa nitidez. El precio que se paga por una entrada de cine no solo conlleva el disfrute de la película antes de que esta pase por cualquier otra ventana de explotación posterior; supone también vivir la experiencia cinematográfica en su más alto grado, con un sonido y una imagen muy superiores a los que cualquiera de los otros soportes de visionado puedan alcanzar.

—e incluso lustros—,<sup>333</sup> las películas son productos que sufren un desgaste cada vez más acusado. Lejos quedan los años en los que la carrera comercial de un filme podía aguantar años pasando de cines de estreno de grandes ciudades a cines de reestreno —o a las pequeñas salas rurales—.

Hoy se impone la filosofía del máximo desgaste. Atendiendo únicamente a las cifras de recaudación de una película durante su primer fin de semana se puede saber con total certeza si esta será un éxito o un fracaso (Allen, 2003: 48-49). Cualquier gran producción hollywoodiense recauda entre el 40 y el 50 por ciento de su taquilla total en Estados Unidos y Canadá a lo largo de su primera semana en cartel. Esta dinámica, fomentada por los estudios y apoyada por los espectadores, convierte el *continuum* anteriormente mencionado en una constante batalla donde la novedad cinematográfica dura lo que tarda el próximo filme evento en llegar a las carteleras —o, en el caso de las películas no-evento, lo que tarda en llegar el próximo filme de similares características formales o temáticas—, lo que favorece un bombardeo constante de publicidad, comunicación y marketing en todos los medios posibles, donde la televisión sigue siendo el medio estrella:

Hollywood studios try to set in place their blockbuster media (read: TV) strategies about eight week before the opening. Basing these strategies upon extensive market research, moguls spend in proportion to what they figure the picture will gross. In the media buy, television is by far the greatest expense, including network and cable. Newspapers, magazines, radio, and outdoor advertisements are considered supplements<sup>334</sup> (Gomery, 2003: 76).

---

<sup>333</sup> El 28 de octubre de 2014, Marvel Studios anunció la «fase 3» de su ambiciosa línea de producción, definiendo las fechas de estreno de hasta nueve largometrajes que serían estrenados a lo largo de los próximos cinco años: *Captain America 3: Civil War* —6 de mayo de 2016—, *Doctor Strange* —4 de noviembre de 2016—, *Guardians of the Galaxy 2* —5 de mayo de 2017—, *Thor: Ragnarok* —28 de julio de 2017—, *Black Panther* —3 de noviembre de 2017—, *The Avengers: Infinity War, Part One* —4 de mayo de 2018—, *Captain Marvel* —6 de julio de 2018—, *Inhumans* —2 de noviembre de 2018— y *The Avengers: Infinity War, Part Two* —3 de mayo de 2019— (Dibdin, 2014).

<sup>334</sup> «Los estudios de Hollywood tratan de situar sus *blockbusters* en los medios —léase, la televisión— con ocho semanas de antelación respecto a la fecha del estreno. En base a extensivos estudios de mercado, los ejecutivos planifican gastar en proporción al dinero que pronostican que el filme en cuestión recaudará. En la compra de medios, la televisión —en abierto y de pago— es, con mucho, la más cara. Periódicos, revistas, radio y publicidad exterior son consideradas formas publicitarias suplementarias».

El verano es la época de mayor concentración de *blockbusters* de todo el año —es, también la época con mayores cifras de recaudación— y, por consiguiente, la época donde cada *major* presenta del orden de dos a cuatro proyectos con los que buscar lograr el máximo rendimiento económico. Ello provoca que desde mayo hasta agosto —ambos inclusive—, al menos cada fin de semana se estrene un —o incluso dos— *blockbuster* diferente, con la consiguiente competencia que ello conlleva. Las carreras comerciales se acortan sustancialmente, y la máxima de «golpear la taquilla y correr con el dinero» se adueña de la industria con especial intensidad durante esos meses.

Durante el verano de 2013, y tras el fracaso en Estados Unidos y Canadá de algunas de las grandes superproducciones del verano como *Pacific Rim*, *El llanero solitario* o *Asalto al poder*, Pamela McClintock (2013) expuso la alarmante saturación del mercado en *The Hollywood Reporter*:

The pileup has resulted in an unprecedented string of expensive bombs that collectively will lose hundreds of millions of dollars. It's a crisis of Hollywood's own making: studios are releasing double the number of pricey movies they usually do during the summer, pushing the boundaries of how much the marketplace can expand. Amid the carnage, insiders question why studios are greenlighting so many films that cost more than \$150 million to produce when so few have risen above the clutter.<sup>335</sup>

Se sabe que no todas las películas funcionarán; no existe demanda suficiente para soportar tal cantidad de superproducciones en tan corto espacio de tiempo. Pero se sabe igualmente que algunas de ellas se convertirán en *hits*; en grandes *hits*, el tipo de éxitos de los que solo hacen falta uno o dos para salvar el año y cuadrar las pérdidas provocadas por los proyectos fallidos. Esos *hits* son los que se buscan, a pesar de que en ocasiones el precio de «desperdiciar» material que potencialmente podría rendir mejor en otro momento del año menos sobrecargado de títulos sea alto.

---

<sup>335</sup> «Este apilamiento ha resultado en una cadena sin precedentes de fracasos de taquilla que, en total, generará cientos de millones de dólares en pérdidas. Es una crisis que Hollywood ha generado por sí misma: los estudios están estrenando en verano el doble de superproducciones de las que solía ser habitual, forzando los límites del propio mercado. En medio de la carnicería, profesionales del medio se preguntan por qué los estudios están dando luz verde a tantos filmes que cuestan [cada uno] de producir más de 150 millones de dólares cuando son tan pocos los que han logrado generar beneficios».



La llegada continuada de estrenos obliga a reducir la duración de las ventanas de explotación. Hoy resulta ciertamente extraordinario el caso de un *blockbuster* que aguanta más de tres meses en cartelera —después del primer mes de exhibición, la recaudación restante de cualquier película es del todo marginal—. El lanzamiento al mercado del DVD/Blu-Ray cada vez llega antes, con la vista puesta en intentar aprovechar el ruido que aún queda del éxito en taquilla para promocionar del tirón la nueva ventana de explotación: «The chief executives of the “Big Six” want to create a hit in first-run theaters because history has shown that blockbusters in theaters mean maximum revenues in the later windows. This is why it is no paradox that, in our age of home video, there are more screens in US theaters than at any other time in cinema history»<sup>336</sup> (Gomery, 2003: 77). Una ventana que, igualmente, tiende cada vez más a comportarse como el lanzamiento en salas de cine: lo recaudado en los primeros días supone el grueso de la recaudación total del mercado. Esto reduce aun más si cabe la duración de las sucesivas ventanas.

De acuerdo con los complejos procesos de explotación cinematográfica que se dan hoy en día, las principales fuentes de ingresos para el distribuidor (o lo que es lo mismo, las ventanas de explotación que más ingresos aportan), de mayor a menor importancia, son: la venta y alquiler de la película en soporte DVD/Blu-Ray, la venta de derechos para la emisión en televisión de pago —ya sea satelital, terrestre o por cable—, la venta de derechos para la proyección en líneas aéreas u otro tipo de transporte, la exhibición en salas de cine, la venta de derechos para la emisión en la televisión en abierto, la explotación del VOD y la descarga o compra online del contenido (Bloore, 2013: 38).

No obstante, conviene destacar que la exhibición cinematográfica sigue siendo el principal escaparate con el que cuenta una película de cara a aumentar su percepción y reconocimiento por parte del público —y, de esa forma, maximizar el rendimiento económico del resto de ventanas de explotación—. A pesar de que la venta de películas en soporte DVD/Blu-Ray suponga un importante ratio de ingresos para la distribui-

---

<sup>336</sup> «Los ejecutivos de las seis grandes *majors* quieren crear éxitos de taquilla porque la historia ha demostrado que cuando más recauda un *blockbuster* en cines, más rentable es cada una de las subsiguientes ventanas de explotación. Esta es la razón por la que no resulta paradójico que, en plena era del consumo de cine doméstico, haya en Estados Unidos más pantallas que nunca».

dora, si la taquilla cosechada en salas se salda con cifras endebles, las cantidades recaudadas en las subsiguientes ventanas de explotación se encontrarán también en consonancia: «The more successful and prominent a film was in cinemas, the easier (and more profitable) its exploitation in the following profit windows is going to be»<sup>337</sup> (Zer-dick, 2001: 71). Además: «Pictures that have not received theatrical release are perceived as a second-rate product»<sup>338</sup> (Austin, 2014: 321).

Desde los orígenes del cine hasta los años cincuenta, la exhibición en salas había sido la principal fuente de ingresos del negocio cinematográfico. En aquel momento, la venta de sus grandes cadenas de salas, forzada por el gobierno estadounidense, dejó a las *majors* en una situación de incertidumbre que dinamitó el hasta entonces asentado modelo del *studio system*. En los años cuarenta se produjo el acontecimiento decisivo que puso en marcha el proceso, cuando Paramount se vio forzada a retirarse del sector de la exhibición cinematográfica. El desmantelamiento de la integración vertical terminó por afectar al resto de *majors*: 20th Century Fox, Warner Bros., MGM, RKO, Columbia, Universal y United Artists. En la década de máximo esplendor del *studio system*, a finales de los años treinta, las ocho grandes producían en torno al 75 por ciento de las películas estadounidenses, generando con ellas el 90 por ciento de los ingresos de taquilla (Schatz, 1997: 15).

En aquel momento de transitoria pérdida identitaria —y de poder—, las *majors* se enfrentaron con uno de los lustros más desastrosos en lo que a recaudación de taquilla se refería. En palabras de Gomery: «By 1955 the film industry in the United States had survived its most tumultuous decade. Attendance and revenues had declined by one-third to one-half, depending on the measurement one used» (Gomery, 1983: 122). La desintegración vertical de las *majors*, unida a la aparición y consolidación de otras formas de ocio y al movimiento urbano de gran parte de la población estadounidense a los suburbios, propició un clima de incertidumbre en el sector. A pesar, incluso, de la constante introducción de mejoras tecnológicas, tales como el sonido estereofónico, el 3D, el color o el formato panorámico (Kochberg, 2013: 214-215).

---

<sup>337</sup> «Cuando más exitoso y prominente es un film en cines, más fácil —y rentable— es su explotación en las siguientes ventanas de explotación».

<sup>338</sup> «Las películas que no han sido estrenadas en salas son percibidas como productos de segunda categoría».

Con todo, la televisión, una de las formas de ocio que aparecieron en Estados Unidos durante los años cuarenta y se afianzaron en los cincuenta, se manifestó pronto como una de las bondades más directas para el negocio del cine. Las productoras de cine se encontraron de pronto con miles de horas disponibles, procedentes de sus largometrajes y cortometrajes, con las que abastecer a las cadenas de televisión. Esto favoreció el nacimiento de una segunda ventana de explotación distinta de las salas de cine.

Así, en enero de 1956, Columbia arrendó los derechos de 103 de sus películas a diversas estaciones locales de televisión, alcanzado solo en ese año un beneficio de 5 millones de dólares; en marzo de 1956, Warner Bros. vendió los derechos de 850 películas y 1,500 cortometrajes a Associated Artists Productions, un distribuidor televisivo, logrando unos beneficios de 15 millones de dólares para ese año; en mayo de 1956, 20th Century Fox autorizó la cesión de más de 500 de sus títulos a National Telefilm Associates; en agosto de 1956, MGM cedió los derechos de 725 de sus producciones por alrededor de 20 millones de dólares; en febrero de 1958, más tarde que ninguna otra *major* debido a que fue la que más dinero invirtió en el negocio de la suscripción televisiva, Paramount vendió su catálogo de películas a MCA por alrededor de 50 millones de dólares.<sup>339</sup> En todos los casos, las películas envueltas en los acuerdos formaban parte del catálogo anterior al año 1948 (Gomery, 1983: 123-124).

#### 4. 1. 3. La televisión de pago y el vídeo doméstico

With the introduction of TV, «having seen a movie» required clarification: a movie in the movie theater or on TV? In 1975, further confusion was added by the nearly simultaneous introduction of pay cable and the home video-cassette recorder<sup>340</sup> (Austin, 2014: 320).

Con la expansión del negocio televisivo, el surgimiento de la televisión por cable y la multiplicación de cadenas —y, por consiguiente, del número de parrillas y horas diarias a rellenar con contenidos—, la segunda ventana de explotación cinematográfica fue ganando peso en lo que a rendimiento económico se refiere: «From 1955 on, pre-

---

<sup>339</sup> Paramount y Warner Bros. fueron las únicas *majors* que, en lugar de ceder, autorizar o alquilar los derechos, los vendieron.

<sup>340</sup> «Con la llegada de la televisión, la expresión “ver una película” requiere ser clarificada: ¿en salas de cine o en la televisión? En 1975, la introducción de la televisión de pago y el vídeo doméstico añadió al asunto aún más confusión si cabe».

1948 feature films functioned as a mainstay of local television programming practice»<sup>341</sup> (Gomery, 1983: 124).

El paso de los años terminó por situar esta segunda ventana de explotación como un componente fundamental dentro del proceso de explotación cinematográfica. Sirvió también para granjear el terreno de las producciones hechas directamente para la televisión, una industria fuerte y solvente que desde entonces ha acompañado al sector con notables resultados, tanto económicos como de audiencia e imagen: «The emergence of the cable television industry created new buyers for programming and movies. [...] As a result, most cable channels in the 1960s through the 1970s ran some mixture of old movies, old television series, imported programs, and inexpensive made-for-cable dramas, talk shows, game shows, etc.»<sup>342</sup> (Meehan, 2011: 42).

A mediados de los años setenta, a raíz de dos acontecimientos decisivos, dio comienzo una nueva era en lo que a la distribución y explotación cinematográficas se refiere: nació el canal de pago Home Box Office —HBO—, propiedad de Time Warner, y fue lanzado al mercado el Betamax de Sony.

For a monthly fee of about \$10, cable television subscribers saw recent Hollywood motion pictures—uncut, uninterrupted by commercials, and not sanitized to please network censors. For the first time in the television age, Hollywood had found a way to make TV viewers pay for what they watched in their living rooms. With «pay television», HBO drew back the older movie fan who did not want to go out to a theater, but loved watching second-run films on television at home<sup>343</sup> (Gomery, 2003: 77).

---

<sup>341</sup> «Desde 1955 en adelante, los filmes anteriores al año 1948 funcionaron como un pilar de la programación televisiva».

<sup>342</sup> «La aparición de la industria de la televisión por cable generó nuevos consumidores de películas y, en general, de programación. [...] Como resultado, la mayoría de los canales entre las décadas de los sesenta y los setenta ofertaban parrillas que mezclaban películas y series de televisión antiguas, programas importados, y series, programas y concursos de bajo presupuesto hechos directamente para la televisión».

<sup>343</sup> «Por una cuota mensual de diez dólares, los suscriptores a la televisión por cable podían ver películas recientes de Hollywood —sin cortes, ininterrumpidas y no satanizadas por los censores—. Por primera vez en la historia de la televisión, Hollywood había encontrado la forma de hacer que los telespectadores pagaran por lo que veían en los salones de su casa. Con la televisión de pago, HBO supo llegar al espectador adulto que no quería ir al cine, pero que, en el salón de su casa, disfrutaba viendo filmes al poco tiempo de su pase en salas».

En los años setenta y ochenta, una nueva ventana de explotación surgió, el vídeo doméstico. Su enorme acogida y rápida propagación hicieron de él uno de los fenómenos tecnológicos más relevantes del siglo:

Video has been an important market since the mid-1980s. In 1980 only 2 per cent of American homes owned a VCR; by 1990 that figure had risen to 66 per cent. In 1989, while \$5 billion came from the US cinema box office, \$10 billion came from video sales and rentals. In Europe, in 1978, there were 500,000 domestic machines; by 1989 there were 40 million, generating \$4.5 billion in video sales. More recently, the Asian-Pacific rim has opened up new possibilities. [...] The video market is especially significant for the mini-majors and independents, a proportion of whose product is tailored specifically for the video market. The majors now have in-house video distribution divisions, while the smaller studios and mini-majors license films to external video distributors<sup>344</sup> (Allen, 2003: 57-58).

La aparición del vídeo doméstico<sup>345</sup> fue en un principio un fenómeno minusvalorado por algunas de las *majors*, quienes lo veían como un negocio menor y secundario —hecho que gran parte de las independientes de los ochenta aprovecharon en su favor, especialmente Vestron—. Su decisiva influencia para el negocio del cine, no obstante, quedó pronto en evidencia: entre 1979 y 1981, la mayoría de las *majors* comen-

---

<sup>344</sup> «El mercado del vídeo ha sido importante desde mediados de los años ochenta. En 1980, solamente el 2 por ciento de los hogares estadounidenses poseían un dispositivo de vídeo; en 1990, esa cifra había ascendido hasta el 66 por ciento. En 1989, mientras los cines produjeron ingresos por valor de 5,000 millones de dólares, el mercado del vídeo generó 10,000 millones entre venta y alquiler. En Europa había 500,000 reproductores de vídeo en 1978; en 1989, la cifra era ya de 40 millones, generando 4,500 millones de dólares de beneficios. Recientemente, el mercado del Pacífico asiático ha abierto nuevas posibilidades. [...] El mercado del vídeo es especialmente significativo para las *mini-majors* y los independientes, en tanto en cuanto suelen diseñar una parte específica de sus productos para este mercado. Las *majors* tienen a día de hoy divisiones especializadas en la distribución de vídeo doméstico, mientras que los estudios más pequeños y las *mini-majors* licencian sus filmes a distribuidores externos de vídeo».

<sup>345</sup> En 1977 aparecieron los primeros largometrajes en cintas de vídeo VHS. Algunas de las primeras compañías en lanzar cintas en este formato fueron RCA, Zenith, Panasonic o Magnavox. A lo largo del año se vendieron 250,000 dispositivos (Tavernier y Coursodon, 1997: 119). El Betamax de Sony, a pesar de terminar siendo el gran derrotado en la lucha por establecerse como modelo estándar del entretenimiento doméstico, había aterrizado en el mercado norteamericano un par de años antes, en 1975 (Tavernier y Coursodon, 1997: 114).

zaron a distribuir sus películas en este formato (Tavernier y Coursodon, 1997: 126), a pesar de que el periodo comprendido entre 1981 y 1986 fue la época de oro de este mercado, época en la que se sentaron las bases y en la que múltiples agentes externos expandieron las fronteras del mismo (Wasser, 2001: 104). En palabras de Manny Gerard, ejecutivo de Warner Bros.: «Home video accounted for, give or take, 3 percent of the industry revenue in 1980, 17 percent in 1985, and 32 percent in 1990»<sup>346</sup> (Kasindorf, 1992: 37).

Fundada en 1981 por Austin Furst, un ejecutivo de HBO, Vestron Video surgió primero como una compañía de distribución videográfica que como una unidad de producción —el nombre que adoptaría esta unidad sería Vestron Pictures—. En pleno auge del vídeo doméstico, Vestron se aprovechó de las dudas e incertidumbres de las *majors* y se hizo con los derechos de vídeo de algunas de las producciones que los grandes estudios de Hollywood estaban distribuyendo —solo a nivel salas de cine— en Estados Unidos y Canadá. Gracias a esta operación, Vestron se convirtió en una de las compañías pioneras del mercado del vídeo. Aparte de las producciones de las *majors*, Vestron expandió sus miras hasta festivales cinematográficos y nuevos mercados, incluyendo aquellos no delimitados por los contenidos de ficción:

Contemporaries remember how Vestron sales personnel would swarm over film festivals and small markets, placing bids on video rights with every producer they could find. [...] There was less emphasis on marketing individual tapes and more on offering many types of tapes. Fictional films were just part of the mix. Vestron was willing to put out travel tapes, educational tapes, and even tapes on current events such as papal visits<sup>347</sup> (Wasser, 2013: 31).

La gran fortaleza de Vestron se manifestaría con el paso de los años como su mayor debilidad: era, simplemente, una editora de vídeos; una distribuidora de contenidos ajenos, no propios. Si bien intentó con éxito coproducir distintos contenidos, su

---

<sup>346</sup> «En 1980, el vídeo doméstico representaba aproximadamente el 3 por ciento de los ingresos de la industria. En 1985, la cifra creció hasta el 17 por ciento; y en 1990, hasta el 32 por ciento».

<sup>347</sup> «[Algunos de] sus coetáneos recuerdan cómo el personal de ventas de Vestron solía pulular por festivales de cine y pequeños mercados, haciendo ofertas por los derechos de vídeo a prácticamente cualquier productor con el que se cruzaban. [...] Se hacía menos énfasis en el *marketing* de cintas específicas, y más en la oferta de muchos tipos de cintas diferentes. Los filmes de ficción eran solamente una parte de la mezcla. Vestron estaba dispuesta a editar cintas de viajes, educativas, e incluso centradas en eventos de actualidad, como visitas papales».

dependencia de los contenidos producidos por otros provocó que, cuando el mercado del vídeo despuntó de manera inapelable, y tanto las *majors* como el resto de divisiones de producción de contenidos sacaron sus divisiones propias de distribución de vídeo, todo el contenido del que se había estaba valiendo Vestron dejó de estar disponible. Como destaca Frederic Wasser (2013: 31), Vestron evitó instalarse en los centros de producción típicos como Los Ángeles y Nueva York, y lo hizo en Stamford, Connecticut, un lugar más apropiado para una editora de contenidos que para una productora. «Not too surprisingly, as revenue from home video sales and rentals increased, the fees for video release increased as well»<sup>348</sup> (Wasko, 1995: 140-141). En el interludio hasta que las *majors* sacaron sus propias divisiones de distribución, los precios de los derechos se dispararon: «If in 1983 Vestron could buy video rights for a couple of hundred thousand dollars, now it had to negotiate for a couple of million»<sup>349</sup> (Wasser, 2013: 32). Janet Wasko (1995: 141) recopila algunas de estas cifras, que comenzaban a dar una idea del dinero que había en juego:

In 1984, *Silkwood* set an early record, with video distribution rights selling for \$1.5 million. Embassy then bought *Cotton Club* for \$4.7 million, and *Prizzi's Honor* video rights went for \$4.5 million. For a while, the average price range remained around \$3-4 million, although blockbusters were another story. For instance, (worldwide) distribution rights for *The Empire Strikes Back* were sold to CBS/Fox Video for \$12 million. (*American Film* reported \$14 million.) But prices gradually increased for all new films. As examples, in 1987 *Willow* received \$15 million from RCA/Columbia, while *Baron Munchausen* sold for about \$8 million.<sup>350</sup>

---

<sup>348</sup> «Lógicamente, a medida que los ingresos por la venta y el alquiler de vídeos aumentaban, también lo hacían los precios de los derechos».

<sup>349</sup> «Mientras en 1983 Vestron podía comprar derechos de vídeo por un par de cientos de miles de dólares, ahora tenía que negociar por valor de un par de millones de dólares».

<sup>350</sup> «En 1984, *Silkwood* estableció una de las primeras cifras récord; sus derechos de distribución de vídeo costaron 1.5 millones de dólares. Embassy pagó entonces 4.7 millones por los derechos de *Cotton Club*, mientras que los de *El honor de los Prizzi* llegaron hasta los 4.5 millones. Durante un tiempo, el precio medio se mantuvo entre los 3 y 4 millones de dólares. Los *blockbusters* eran otra historia. Así, los derechos de distribución mundial de *El imperio contraataca* fueron adquiridos por CBS/Fox a cambio de 12 millones de dólares —*American Film* situó la cifra en 14 millones—. No obstante, los precios de los nuevos filmes fueron incrementándose gradualmente. En 1987, los derechos de *Willow* le costaron a

Esta falta de contenidos fue la que propició la aparición de Vestron Pictures, encargada de la producción de los mismos: «It was the first film production division developed by a videocassette distributor and was the only major attempt to do so in the history of the video era»<sup>351</sup> (Wasser, 2013: 33). Su mayor éxito fue *Dirty Dancing* (Emile Ardolino, 1987), que con un coste de producción de 6 millones de dólares fue capaz de generar ingresos por valor de 214 millones en los cines de todo el mundo. No obstante, a pesar de este éxito, Vestron fue incapaz de mantenerse en el mercado durante mucho más tiempo. Las *majors* —y las *mini-majors* como Carolco— estaban comenzando a disparar los costes de producción y de marketing, lo que en la práctica dificultaba enormemente a los independientes competir en la producción cinematográfica. Además, la entrada definitiva de estos mismos grandes estudios en el mercado del vídeo doméstico hizo que lo que antes era un mercado con gran cantidad de oportunidades y nichos que explotar, a finales de los ochenta y principios de los noventa estaba tan dominado por las *majors* como la distribución cinematográfica. Vestron terminaría declarándose en bancarrota en 1990.

Algunos analistas han acuñado la expresión de «Vestron Law» para definir el fenómeno que condujo al auge y caída de Vestron en los años ochenta. Como Frederick Wassler (2013: 39) señala:

Vestron had taken advantage of a small window of opportunity. It snapped up available rights and built the video market. When the market hit a critical mass, video rights reverted to those studios that had the power to make films and market them—the major studios. Vestron could then only find less desirable rights and products and would either fade away or go out of business. Business analysts dubbed this «the Vestron Law».<sup>352</sup>

---

RCA/Columbia 15 millones, mientras que los de *Las aventuras del barón Munchausen* se vendieron por alrededor de 8 millones».

<sup>351</sup> «Fue la primera división de producción cinematográfica desarrollada por una distribuidora de vídeos, y, en ese sentido, el único intento del periodo».

<sup>352</sup> «Vestron se había aprovechado de una pequeña oportunidad de mercado. Se hizo con los derechos disponibles y construyó el mercado del vídeo. Cuando el mercado alcanzó una masa crítica, los derechos de vídeo regresaron a aquellos estudios que tenían el poder de hacer películas y publicitarlas adecuadamente —las *majors*—. Entonces, Vestron solamente podía encontrar derechos y productos menos apetecibles, con dos únicas opciones a la vista: desaparecer o ir a la quiebra. Los analistas de negocio etiquetaron este fenómeno como “la Ley Vestron”».



Aparte de Vestron, algunos de los actores más relevantes del periodo, tal y como recoge Frederick Wasser (2001: 105-110) en su obra *Veni, vidi, video: the Hollywood empire and the VCR*, fueron los que siguen.

Media Home Entertainment. Formada en 1978, ejerció como distribuidora de vídeo. Su mantra era rellenar los vacíos dejados por las *majors*. Su mayor éxito de distribución fue *Halloween*, el filme de terror dirigido por John Carpenter. Se especializó fundamentalmente en el cine de terror y, en menor medida, contenido dirigido a un público infantil. A comienzos de los años ochenta llegó a facturar 8 millones de dólares al año. En 1983, no obstante, fue adquirida por un conglomerado británico, Heron Holdings.

Family Home Entertainment –FHE– fue otra de las compañías del periodo especializadas en la distribución de vídeos. Fue fundada en 1980. Se especializó en la distribución de contenido infantil en vídeo antes que nadie, siquiera Disney. Family Home Entertainment se fusionaría años después con USA Home Video, ambas propiedad de Charles Band, para dar lugar a International Video Entertainment –IVE–.

Embassy ya existía como empresa productora cuando en 1981-1982 comenzó a operar también como distribuidora de vídeo. Sus éxitos más notables provinieron del terror y la acción, con filmes como *La niebla* (*The Fog*, John Carpenter 1980), *1997: Rescate en Nueva York* o *Los héroes del tiempo* (*Time Bandits*, Terry Gilliam, 1981). A mediados de los años ochenta, Embassy llegó a controlar el 4 por ciento del mercado del vídeo en Estados Unidos.

Sin embargo, las compañías más relevantes para el ciclo de acción de Hollywood fueron Carolco, Cannon y DeLaurentiis. La razón, como apunta Wasser (2013: 35), tiene que ver con su ambición por el mercado internacional: «Vestron had had video successes in the international market but did not follow either the Cannon or Carolco formulas, and was more inclined to follow the model of Orion, Hemdale, and some other mini-majors. These companies were less oriented to the international market and therefore less interested in action films than Cannon, Carolco, and DeLaurentiis».<sup>353</sup>

---

<sup>353</sup> «Vestron había disfrutado de algunos éxitos en el mercado internacional. A pesar de ello, no siguió los pasos de Cannon ni de Carolco, sino los de Orion, Hemdale y otras *mini-majors*. Estas compañías

Una de las maniobras que más relevancia y ventajas competitivas proveyó a esta pléyade de ambiciosas distribuidoras de vídeo fue la compra de derechos videográficos antes de que las películas en cuestión estuviesen terminadas: «It is at this stage of negotiation that a video distributor has an advantage. The producers need to raise cash and the competing distributors are much less willing to take a risk on an unknown product»<sup>354</sup> (Wasser, 2001: 121). Las empresas distribuidoras de vídeo dejaron pronto de invertir en filmes de bajo presupuesto —menos de 5 millones de dólares de presupuesto— y pasaron a películas más ambiciosas, con presupuestos que iban desde los 10 millones en adelante.

Menahem Golan y Yoram Globus compraron en 1979 Cannon Films gracias al dinero del banco holandés Slavenburg Bank. Definieron su línea de negocio de manera simple: producir tantas películas de bajo presupuesto como les fuera posible, con la vista puesta en abastecer de contenidos la acuciante demanda. Como Frederick Wasser (2001: 123) recoge, Golan apuntó en su momento: «Theatrical is not the only mouth to feed. If Hollywood produced five times as many films as it does now, it would still not meet the demand. There is space for the mediocre!»<sup>355</sup>

#### **4. 1. 4. La preventa de derechos internacionales**

Uno de los elementos decisivos dentro de este fenómeno fue la preventa de derechos internacionales. Gracias a estas productoras independientes, formadas y lideradas mayoritariamente por profesionales del sector extranjeros, conocedores de los entresijos industriales no solo del panorama hollywoodiense, sino también de otros mercados como el europeo, el oriental o el asiático, el entramado financiero estadounidense se abrió a las oportunidades que el mercado extranjero podía ofrecer a la hora de desarrollar proyectos, lograr financiación para los mismos, y venderlos. Con este cambio de paradigma, también comenzó a cambiar el público al que estos productos iban

---

estaban menos orientadas hacia el mercado internacional y, por tanto, menos interesadas que Cannon, Carolco y DeLaurentiis en los filmes de acción».

<sup>354</sup> «Es en esta fase de la negociación donde la distribuidora de vídeos tiene una ventaja. Los productores necesitan recaudar fondos y los distribuidores de la competencia no están tan dispuestos a tomar riesgos por un producto del todo desconocido».

<sup>355</sup> «Las salas de cine no son la única boca que hay que alimentar. Aunque Hollywood produjera cinco veces más películas de las que hace ahora, serían todavía insuficientes como para satisfacer la demanda. ¡Hay espacio [de sobra] para la mediocridad!»

predominantemente dirigidos. Estos filmes, sobre todo aquellos con mayor dosis de acción, eran concebidos y diseñados para ser exportados globalmente. El mercado estadounidense, a pesar de seguir siendo esencial, no era ya el único que se tenía en consideración:

It is now customary for production financing to be drawn not only from several sources in different countries but also to be associated with a range of financial instruments: from the hedge funds and other managed investment schemes, to traditional bank loans, from pre-sales to international distributors (which involves selling the right to distribute a film in different territories before the film is produced), to tax incentives encouraging both co-financing and co-production in particular places as a condition of the funding arrangement. This internationalism in every facet of production is now intrinsic to the development of film and television properties not only within the English language but increasingly beyond it<sup>356</sup> (Goldsmith, Ward y O'Regan, 2010: 10).

La preventa de derechos internacionales se manifestó como un mecanismo efectivo para las pequeñas producciones. A diferencia de los complejos procesos de reparto de los ingresos que las *majors* tenían en marcha por aquel entonces, este mecanismo era más rápido, fácil y sencillo. Como Ramon Lobato (2012: 28) señala:

These flat-fee payments precluded the possibility of the producers participating in the ongoing returns of hit movies, but in most cases, preselling proved to be a lucrative arrangement for both parties during the video boom period. For Dino De Laurentiis, presales accounted for between 65 and 72 per cent of the budgets of this production, and we can assume that the figures would have been as high, if not higher, for a company like Cannon.<sup>357</sup>

---

<sup>356</sup> «Hoy en día, de cara a financiar una producción es habitual no solo extraer recursos de diferentes países, sino también asociarse con una serie de instrumentos o mecanismos financieros: desde fondos de cobertura y otros planes de inversión, hasta los tradicionales préstamos bancarios, la preventa de derechos internacionales de distribución —lo que implica vender los derechos de distribución de un filme en diferentes territorios antes siquiera de que haya sido producido— o el aprovechamiento de incentivos fiscales que promuevan tanto la cofinanciación como la coproducción en lugares específicos como condición necesaria para cerrar el acuerdo. Esta internacionalización en cada aspecto de la producción es ahora un elemento intrínseco en el desarrollo de producciones cinematográficas y televisivas, no solo de habla inglesa sino de cualquier idioma».

<sup>357</sup> «Estos pagos de cuota fija impedían que los productores pudieran participar en el reparto de los beneficios en los casos de grandes éxitos de taquilla; pero en la mayoría de las situaciones, la preventa de

Dino De Laurentiis fue el pionero, pero tras él llegaron otros nombres propios como los de Mario Kassar, Andrew Vajna o Arnon Milchan, que como señala Frederick Wasser (2004: 374-375), continuaron la filosofía de De Laurentiis: «They are successfully following the path laid out by DeLaurentiis when he first decided to treat the “United States as just another territory”. They are global film producers, savvy about the international audience and raising money all over the world in order to make “event” films. These are huge budget films that are expected to gross upwards of a hundred million dollars».<sup>358</sup>

Esta internacionalización en la financiación bien también acompañada de una internacionalización en la propia producción:

Many of the most prosperous independent producers and distribution companies in this period were active internationally, and others had international principals, so the consideration of opportunities outside the US was perhaps less complicated than it was for the majors. These independents, and the majors that quickly followed in their footsteps, exported Hollywood practices and production standards to locations around the world in pursuit of cost savings and new locations for their film and television programs<sup>359</sup> (Goldsmith, Ward y O'Regan, 2010: 49).

---

derechos internacionales se manifestó como un lucrativo negocio para ambas partes durante la explosión del mercado videográfico. Para Dino De Laurentiis, estas preventas suponían en torno al 65 y al 72 por ciento de los presupuestos de sus películas, y podemos asumir que las cifras serían tan altas, si no más, para compañías como Cannon».

<sup>358</sup> «Han sabido seguir satisfactoriamente el camino trazado por De Laurentiis cuando este decidió tratar a los “Estados Unidos como a un territorio más”. Son productores de cine del mercado mundial, expertos conocedores de los gustos de los espectadores internacionales y de las más variadas técnicas de recaudación de fondos alrededor del planeta; fondos con los que financiar sus películas “evento”, filmes de enorme presupuesto de los que se espera que recauden cientos de millones de dólares».

<sup>359</sup> «La mayoría de los productores independientes y de las empresas de distribución más prósperas de este periodo tuvieron una gran actividad internacional. Algunas tenían también directores internacionales [en sus directivas], por lo que el hecho de considerar que pudiera haber oportunidades más allá de los Estados Unidos era quizá más sencillo para estas compañías que para las *majors* [tan asentadas en Hollywood]. Estos independientes, y las *majors* que rápidamente siguieron sus pasos, exportaron las prácticas de Hollywood y los estándares de producción hasta localizaciones alrededor del mundo en una búsqueda continuada por ahorrar costes y lograr nuevos escenarios de rodaje para sus filmes y producciones televisivas».

Cannon se encontró entre las primeras independientes en aprovecharse de los beneficios fiscales que determinados territorios ofrecían. Como resultado, rodaron filmes en Filipinas, Canadá o Australia (Lobato, 2012: 28).

A pesar de esta aparente fortaleza, la realidad siempre fue que detrás de cada independiente había una *major* ofreciendo su fortaleza de apoyo, ya fuese a través de su participación directa en la empresa como parte de su accionariado, o mediante acuerdos bilaterales de distribución en territorio estadounidense —un mercado, a pesar de todo, clave para el devenir de cualquier producción—. En 1990, por ejemplo, Universal tenía en propiedad el 20 por ciento de Imagine Films —productora encabezada por el director Ron Howard y el productor Brian Grazer—, además de encargarse de la distribución de cada una de sus producciones; Columbia, por su parte, poseía el 34 por ciento de Castle Rock Entertainment de la que, de igual manera, se encargaba de la distribución de sus producciones (Richter, 1990: 1). Además, Warner Bros. daba su apoyo a Morgan Creek mediante distintos mecanismos de protección y acuerdos de distribución; o TriStar a Carolco mediante la distribución local —Estados Unidos y Canadá— de algunos de sus filmes más exitosos (Balio, 1996: 28).

Como Frederick Wasser (2004: 373) apunta, lo más importante de la preventiva de derechos internacionales fue que permitió la llegada a Hollywood de productores extranjeros, dispuestos a hacer películas hollywoodienses sin la intervención directa de los grandes estudios ni de los sistemas de financiación autóctonos. Ello expandió el tipo de cine que se hacía y fraguó el éxito del ciclo de acción Hollywood. Estos contenidos, por su especial vocación hacia la acción, el movimiento y todo lo que supone un énfasis en el aspecto visual, lograron cruzar las fronteras de una forma sin precedentes en la época contemporánea, análoga a la de los primeros filmes del periodo mudo. Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone o Chuck Norris se convirtieron en los embajadores del cine realizado por Carolco, Cannon y otras independientes durante estos años.

#### **4. 1. 5. Crédit Lyonnais**

Otro de los factores determinantes en el auge de las productoras independientes de Hollywood durante los ochenta, y muy relacionado con la preventiva de derechos internacionales, fueron el banco estatal francés Crédit Lyonnais y su principal cabeza visible, Frans Afman: «Afman and the French bank he worked for, Crédit Lyonnais, would become major players in independent film financing throughout the 1980s and

90s. His presale model was adopted by many independent filmmakers, including more than a few Hong Kong producers»<sup>360</sup> (Lobato, 2012: 27).

Entre 1981 y 1987, Crédit Lyonnais prestó, en forma de préstamos bancarios, en torno a 775 millones de dólares a las distintas productoras de Hollywood (Adler, 2008: 270), entre las que se encontraban Carolco, Cannon, Castle Rock, Cinergi, De-Laurentiis Entertainment Group, Empore, Epic, Hemdale, Largo, Morgan Creek, Nelson Entertainment, New World, Sovereign o Trans World Entertainment (Wasser, 2004: 373). Frans Afman, por su parte, antes de trabajar en Crédit Lyonnais lo había hecho en Slavenburg Bank. Hasta 1987, combinando su labor como prestamista en ambos bancos, había participado en la financiación de más de 350 películas, por un valor que ascendía hasta los 2,500 millones de dólares (Hozic, 2001: 108).

Wasser, de hecho, considera análogo el impacto de la entidad bancaria francesa en el cine hollywoodiense al de las nuevas tecnologías de distribución —vídeo doméstico—: «Crédit Lyonnais' willingness to underwrite global presales caused "Minis" and "Independents" to proliferate, as did the introduction of new technologies of distribution» (Wasser, 2004: 373).<sup>361</sup> Refiriéndose a la decisiva influencia de Crédit Lyonnais en la industria, Alan Horn, de Castle Rock, afirmó en 1991:

If they should leave or reduce their commitment... it would deal a severe blow to the entertainment industry. Because we have not seen any American bank or group of banks that's ready or willing to take their place. [...] They have been consistent supporters of us and have been there for us through every phase of our embryonic development. [...] They stood up for Castle Rock when no one else wanted to. We spoke to several U.S. banks. No one would write us a check. They did<sup>362</sup> (Bates y Citron, 1991: 1).

---

<sup>360</sup> «Afman y el banco francés para el que trabajó, Crédit Lyonnais, se convirtieron en jugadores decisivos en la financiación de películas independientes a lo largo de los años ochenta y noventa. El modelo de preventa de derechos fue adoptado por muchos de estos independientes y algunos productores de Hong Kong».

<sup>361</sup> «La predisposición de Crédit Lyonnais para la suscripción de preventas de derechos globales, al igual que la introducción de nuevas tecnologías de distribución, provocó la proliferación de *mini-majors* e independientes».

<sup>362</sup> «Si [Crédit Lyonnais] dejara o redujera su compromiso... asestaría un duro golpe a la industria del entretenimiento. Especialmente, en tanto que no hemos visto que ningún banco o grupo bancario estadounidense esté preparado o dispuesto a ocupar su lugar. [...] [Crédit Lyonnais] nos ha proporcionado

No obstante, fue MGM/UA la destinataria de gran parte de los préstamos de Crédit Lyonnais. En un proceso altamente publicitado y difundido, el banco francés, tras la desastrosa gestión por parte de Paretti y Fiorini en una MGM/UA en ruinas, tambaleante y con una imperiosa necesidad de inversión financiera, terminó por quedarse con la multinacional en diciembre de 1991 después de haber invertido en ella más de 1,000 millones de dólares (Adler, 2008: 280).<sup>363</sup> MGM no recobró su peso en la industria hasta prácticamente 2004, fecha en la que Sony Pictures compró la emblemática compañía a Kerkorian<sup>364</sup> por alrededor de 5,000 millones de dólares (Langford, 2010: 214).

El prestamista oficial de esta entidad fue Frans Afman, conocido popularmente en Hollywood como «el banquero que leía *Variety*» (Borsten, 1985). Su primer cliente de la industria fue Dino De Laurentiis, a quien en 1972 le hizo un pequeño préstamo. En *Los Angeles Times*, Afman, de hecho, declaró que todo lo que sabía sobre la industria lo había aprendido de De Laurentiis.

Afman would go on to oversee hundreds of millions of dollars in loans to production companies, and during a time when money from the major U.S. studios became scarce, one «yes» from him meant a go for a picture. [...] Afman initiated the entertainment division at Slavenburg's, which was taken over by Credit Lyonnais in 1983. He headed Credit Lyonnais' entertainment arm until 1991, when he came to Los Angeles to join ICM as head of a new financial services division<sup>365</sup> (Barnes, 2011).

---

consistentemente su apoyo y ha estado presente en cada una de las fases de desarrollo de nuestras compañías. [...] Apostaron por Castle Rock cuando nadie más lo hizo. Hablamos con numerosos bancos estadounidenses, pero ninguno de ellos nos extendió cheque alguno. [Crédit Lyonnais] lo hizo».

<sup>363</sup> El paso de Crédit Lyonnais por el negocio del cine de saldó con un balance desastroso: en 1992 reportó pérdidas de 1,848 millones de francos; creciendo hasta los 6,898 millones en 1993, y los 12,000 millones en 1994 (Liso, Balaguer y Solar, 1996: 87).

<sup>364</sup> Kerkorian, a su vez, compró MGM/UA a Crédit Lyonnais por 1,300 millones de dólares (Adler, 2008: 281).

<sup>365</sup> «Afman solía supervisar cientos de millones de dólares en préstamos a empresas de producción, y durante el tiempo que el dinero procedente de las *majors* estadounidenses escaseaba, un «sí» suyo equivalía a poner en marcha la producción de un filme. [...] Afman inició la división de entretenimiento en [el banco holandés] Slavenburg, el cual fue absorbido por Crédit Lyonnais en 1983. Desde entonces, lideró el brazo del entretenimiento de Crédit Lyonnais hasta 1991, fecha en la que regresó a Los Angeles para unirse a [la consultoría] ICM como jefe de una nueva división de financiación».

Algunas de las películas del ciclo de acción de Hollywood —de los años ochenta y noventa, pero también de ciertos precedentes de los setenta— que contaron con la financiación directa de Crédit Lyonnais fueron *Los tres días del Cóndor* (*Three Days of the Condor*, Sydney Pollack, 1975), *King Kong* (John Guillermin, 1976), *Superman* (Richard Donner, 1978), *Superman II*, *Terminator* (*The Terminator*, James Cameron, 1984), *Rambo: Acorralado Parte II*, *Platoon* (Oliver Stone, 1986), *Hombres frente a frente* (*At Close Range*, James Foley, 1986), *Catch the Heat* (Joel Silberg, 1987), *Bala blindada* (*Man on Fire*, Élie Chouraqui, 1987), *Ley criminal* (*Criminal Law*, Martin Campbell, 1988) o *Desafío total*. Entre el resto de producciones, destacaron: *Santa Claus* (Jeannot Szwarc, 1985) *Hoosiers: Más que ídolos* (*Hoosiers*, David Anspaugh, 1986), *Una habitación con vistas* (*A Room with a View*, James Ivory, 1985), *Crímenes del corazón* (*Crimes of the Heart*, Bruce Beresford, 1986), *Terciopelo azul* (*Blue Velvet*, David Lynch, 1986), *Salvador* (Oliver Stone, 1986), *Cuando Harry encontró a Sally...* (*When Harry Met Sally...*, Rob Reiner, 1989), *Paseando a Miss Daisy* (*Driving Miss Daisy*, Bruce Beresford, 1989) o *Bailando con lobos* (*Dances with Wolves*, Kevin Costner, 1990).

Una paradoja interesante que comenta Frederick Wasser (2004: 373) en relación a las actividades de Crédit Lyonnais en Estados Unidos es la que sigue: «The irony was that Crédit Lyonnais, owned by the French government, encouraged Afman's Hollywood activities even as the French Ministry of Culture worried about the “Americanization” of French movie screens».<sup>366</sup>

#### 4. 1. 6. La inflación de precios

Estas productoras iniciaron una carrera inflacionaria en lo que a gastos de producción se refiere: «Within the industry, Carolco, Savoy and Canton were commonly blamed for inflating the cost of star talent»<sup>367</sup> (McDonald, 2013). Dicha carrera, desde los años ochenta hasta nuestros días, se ha mantenido inalterable en el entramado cinematográfico hollywoodiense. De 1980 a 1990, el coste medio de producción por

---

<sup>366</sup> «La ironía era que Crédit Lyonnais, propiedad del gobierno francés, promovía las actividades de Afman en Hollywood a pesar de las preocupaciones del Ministerio de Cultura francés en torno a la “americanización” de las pantallas francesas».

<sup>367</sup> «Dentro de la industria, se señaló a Carolco, Savoy y Canton como los responsables principales de la inflación de los sueldos de las estrellas».



película ascendió un 185.5 por ciento (Kasindorf, 1992: 35). Como un directivo de Fox señaló: «It's ironic that the independents are becoming the major spenders and the major companies have become the minor spenders».<sup>368</sup> (Easton, 1990c: 7).

Las *majors*, por su parte, una vez comenzaron a explotar adecuadamente el mercado videográfico, empezaron a considerar estos ingresos como un hecho, por lo que, contando con ellos, elevaron también de manera progresiva los presupuestos de sus filmes: «The majors had been using the new revenues from video to increase both the productions and the marketing budgets of their movies rather than increasing the number of movies being made»<sup>369</sup> (Wasser, 2013: 34).

There's always a ratcheting up of prices when a new market is discovered. It happened in the sixties when producers discovered they could presell a movie to television and began offering \$1 million to a star. It happened in the seventies with the new cable television market. Then in the eighties there was video, and big stars began getting \$10 million and \$15 million—that ratchet up the prizes for everybody<sup>370</sup> (Tom Pollock, presidente de Universal, citado en Kasindorf, 1992: 35).

La frase de Pollock, uno de los hombres más relevantes de la industria cinematográfica de los años ochenta, resume a la perfección las posibilidades que, estacionalmente, con cada nueva ventana de explotación, se abren para los agentes implicados en la producción y distribución cinematográficas. Junto a Bloom y Dekom, Pollock fue miembro de una de las firmas legales más importantes en la industria del entretenimiento de los años ochenta, responsable directa de la gestión y negociación de los contratos de algunas de las figuras claves del mercado de la época como Dino De Lauren-

---

<sup>368</sup> «Resulta irónico que las independientes se hayan transformando en derrochadoras mientras las *majors* se han convertido en las grandes ahorradoras».

<sup>369</sup> «Las *majors* han estado usando los ingresos procedentes del vídeo para incrementar los presupuestos de producción y *marketing* de sus películas, más que para incrementar el número de filmes realizados».

<sup>370</sup> «Siempre que un nuevo mercado se abre o se descubre, hay un incremento de los precios. Sucedió en los años sesenta, cuando los productores descubrieron que podían realizar preventas de sus películas para la televisión. Entonces, comenzaron a ofrecer 1 millón de dólares a las estrellas. Sucedió de nuevo en los setenta, con la aparición del mercado de la televisión por cable. En los ochenta llegó el vídeo, y con él las estrellas comenzaron a percibir salarios que estaban en torno a los 10 y los 15 millones de dólares —esto incrementó el precio para todos—».

tiis, Don Simpson, Jerry Bruckheimer, Walter Hill, Ivan Reitman, Arnold Schwarzenegger o Sylvester Stallone:

As the cost of films spiked in the last 1970s, and the ancillary revenue streams from home video, cable TV, and foreign distribution swelled ultimate profit lines, creative talent began to look to their lawyers for innovative ways of putting projects together. Tom Pollock's particular insight was that movies could get approved more readily if talent gave up front-end fees for a larger share of the back end—a strategy that spreads out the risk and delivers potentially huge windfalls for the stars and directors who «invest» in their own pictures. *American Graffiti* was the archetype of this kind of deal. Representing the then-unknown director George Lucas, Pollock persuaded Universal to give his client 20 percent of the picture's net profits instead of a salary, and in lieu of charging a fee for his legal services, he took 5 percent of Lucas's share (Lindlof, 2008: 94).<sup>371</sup>

La estrategia de hacer partícipes a los principales responsables técnicos y artísticos en el riesgo inherente a toda producción cinematográfica supuso un paso adelante en un reparto más heterogéneo de las responsabilidades y, como consecuente directa, garantizó la implicación plena del equipo humano. A fin de cuentas, significó una potenciación en la concepción capitalista que se esconde detrás de toda fuerza productiva occidental, situando a cada miembro del equipo involucrado en este tipo de negociaciones en la posición de mini-productor de su propio trabajo, con las consecuencias (positivas y negativas) que ello implica: menor sueldo base, menor seguridad laboral, pero hipotéticas grandes ganancias económicas en caso de éxito.

---

<sup>371</sup> «Con los costes de producción tocando techo a finales de los setenta, y con los mercados secundarios produciendo ingresos cada vez más cuantiosos —vídeo doméstico, televisión por cable y derechos internacionales de distribución—, el talento creativo puso su vista en sus abogados, a los que les exigió formas innovadoras de poner en marcha proyectos. La visión de Tom Pollock era que los filmes podían ser aprobados con mayor facilidad si los artistas reducían sus salarios a cambio de percibir un porcentaje de los beneficios finales —una estrategia mediante la que se extiende el riesgo, y que ofrece potenciales enormes beneficios para las estrellas y los directores que “invierten” en sus propias películas—. *American Graffiti* fue arquetípica de este tipo de acuerdo. En calidad de representante del por entonces desconocido director George Lucas, Pollock convenció a Universal para que cediera a su cliente un 20 por ciento de los beneficios que el filme lograra en lugar de un salario; y a él mismo, en lugar de cobrar por sus servicios legales, le correspondería un 5 por ciento de las ganancias de Lucas».

Paralelamente, gran parte de los productores de los ochenta se encontraron ante una situación sustancialmente distinta de la que tuvieron frente a sí sus análogos de los años setenta. Mientras en aquellos tiempos producir un gran éxito de taquilla podía significar para el responsable de la producción su retiro profesional para toda la vida,<sup>372</sup> en los años ochenta, sin embargo, la profusión y complejidad de los agentes implicados en la producción —pagos a distribuidores internacionales; mayores sueldos para todos los implicados en la producción (o, en su defecto, grandes porcentajes de la recaudación de taquilla); mayor duración del tiempo de producción (especialmente del rodaje y las post-producción), con el consiguiente aumento en los intereses de los préstamos concedidos por los bancos; mayores gastos en términos de marketing—<sup>373</sup> hacían que difícilmente quedara dinero por repartir una vez se hubiese descontado de la recaudación final todos los gastos y obligaciones derivadas de su realización. Como destaca Kasindorf: «Since a producer knows he isn't going to see any net profits, he knows the only way he can make money is by setting up projects and getting development fees and production fees. And he is more likely to get movies made if he has better relationships with actors and directors. So his incentive is to spend the money to make them happy»<sup>374</sup> (Kasindorf, 1992: 37).

De 1980 a 1990 el coste medio de producción de una película pasó de 9 millones de dólares a 26.8<sup>375</sup> (Kasindorf, 1992: 37-38):

---

<sup>372</sup> En los años sesenta y setenta, muchos productores trataban de mantener el coste de producción lo más bajo posible de cara a maximizar los hiotéticos beneficios. Alcanzado cierto punto, una vez cubiertos todos los gastos, el resto de los ingresos se convertían en beneficios directos.

<sup>373</sup> El gasto en *P&A* —*prints and advertising*—; o, lo que es lo mismo, copias y publicidad) pasó de 4.3 millones de dólares por película en 1980, a 11.6 en 1990. El incremento fue de casi un 170 por ciento en solo una década (Kasindorf, 1992: 38).

<sup>374</sup> «Desde el preciso instante en el que un productor es consciente de que no va a ver beneficios netos, sabe que la única manera que tiene de hacer dinero es desarrollando proyectos y percibiendo tasas de desarrollo y de producción. Dado que es más sencillo hacer películas si uno mantiene buenas relaciones con los actores y los directores, el productor se siente incentivado a gastar más para tenerles contentos».

<sup>375</sup> La inflación presupuestaria afectó prácticamente a todos los estudios de Hollywood: «It was not uncommon to see movies come in at \$40 million to \$45 million. Carolco spent \$80 million to produce *Terminator 2: Judgment Day*. Paramount let Francis Ford Coppola, who hadn't had a real hit in more than a decade, run the budget on *The Godfather Part III* up to \$55 million. Columbia let Warren Beatty make the disastrous *Ishtar* for \$40 million. And TriStar and Columbia gave Bruce Willis the green light

Despite its presence as an independent, Carolco engaged in an escalating competition with the mainstream studios. In part because of its outsider status, Carolco continued to receive much of the blame for spiraling costs during the late 1980s through the mid-1990s. The effect of Carolco on production costs, above and beyond star salaries, was widely covered in the industry around the time of the Katzenberg memo. With Stallone, Schwarzenegger, and others receiving record salaries from Carolco, the benchmark for salaries was raised higher and higher<sup>376</sup> (Prince, 2000a: 149).

Mucho se escribió en su momento sobre la puja sin control que se inició con motivo de la venta del guion cinematográfico de *El último boy scout*, escrito por Shane Black.<sup>377</sup> Fox, Universal, Warner Bros. o Carolco/Tri-Star compitieron por hacerse con él, elevando el precio final del mismo hasta los 1,75 millones de dólares, cifra récord del momento. Como recoge Michael Cieply (1990) en *Los Angeles Times*, los motivos que explican un desembolso económico de tal magnitud son múltiples:

Precise figures paid for screenplays aren't publicly available, but many industry executives believe that Black's sale far exceeded previous highs of just over \$1 million. The screenplay apparently was especially attractive to studios because it is action-oriented, crafted well enough to attract a big-name director and actors, and commercial enough to promise the beginning of a «franchise»—Hollywood terminology for a chain of money-making sequels.<sup>378</sup>

---

for his pet project, *Hudson Hawk*, which ended up costing at least \$50 million» (Kasindorf, 1992: 37-38). [«No era raro ver películas con presupuestos de 40 a 45 millones de dólares. Carolco invirtió 80 millones en producir *Terminator 2: El juicio final*. Paramount dejó a Francis Ford Coppola, un cineasta que no había tenido un verdadero éxito desde hacía más de una década, dirigir *El padrino. Parte III* por 55 millones. Columbia permitió a Warren Beatty realizar la desastrosa *Ishtar* por 40 millones. Y TriStar y Columbia dieron luz verde a Bruce Willis para que sacara adelante su proyecto soñado, *El gran halcón*, que terminó costando al menos 50 millones».]

<sup>376</sup> «A pesar de su consideración de independiente, Carolco se vio inmersa en una escalada competitiva junto a los grandes estudios de Hollywood. En parte como consecuencia de su estatus de *outsider*, Carolco siguió siendo culpabilizada por disparar los costes durante finales de los ochenta y comienzos de los noventa. El efecto de Carolco en los costes de producción, más allá de los salarios de las estrellas, fue ampliamente sufrido en la industria durante el tiempo del memorando Katzenberg. Con Stallone, Schwarzenegger y otros recibiendo salarios récord por parte de Carolco, el límite para los sueldos se disparó».

<sup>377</sup> Guionista de la franquicia *Arma letal*.

<sup>378</sup> «Las cifras exactas pagadas por los guiones no están disponibles, pero numerosos ejecutivos de la industria creen que la venta [del guion de Shane Black] excedió por más de 1 millón de dólares el récord

Algunos meses después, en junio de 1990, Carolco estableció una nueva marca en el sector: pagó 3 millones de dólares por el guion de *Instinto básico*, escrito por Joe Eszterhas (Easton, 1990a: 12). En agosto de ese mismo año, Cinergi Productions, la compañía fundada por Andrew Vajna tras su salida de Carolco, pagó 2.5 millones de dólares por el guion de *Al este del edén*, escrito por Tom Schulman (Easton, 1990b: 6).

## 4. 2. Hollywood: año 2015

### 4. 2. 1. El espectador desubicado

En el año 2015, el cine ya no se asocia indistinguiblemente con la pantallas de cine, ni con las salas de exhibición. El cine se asocia con el fenómeno de la *multipantalla*,<sup>379</sup> con las series de televisión; con las descargas a través de internet —legales, ilegales y/o alegales—.<sup>380</sup> La forma de consumir películas nunca ha sido más variada, del mismo modo que el espectador nunca ha estado más desubicado. Existe en Hollywood un término de reciente creación que se refiere a este fenómeno como *platform agnostic*,<sup>381</sup> paraguas terminológico bajo el que tienen cabida todos aquellos espectadores

---

anterior. Aparentemente, el guion era especialmente atractivo para los estudios por su tendencia hacia la acción, su cuidadoso diseño, ideal para atraer a un director y actores de primera fila, y por ser lo suficientemente comercial como para poder iniciar una “franquicia” —el término con el que Hollywood se refiere a una cadena de montaje con la que producir secuelas que hagan dinero—.

<sup>379</sup> La *multipantalla* tiene que ver con la multiplicidad de pantallas a disposición del espectador a la hora del consumo de contenidos, con todo lo que ello conlleva: «Ahora es posible la *deslocalización* del consumo televisivo (puede verse la televisión en todas partes y a través de muchos artefactos), la *desestructuración* de los contenidos audiovisuales (podemos ver partes de programas seleccionadas y en el momento que deseemos) y la *superposición* de tareas diversas al visionado de la televisión (es posible ver televisión junto con otras tareas en el ordenador)» (Cáceres, Ruiz San Román y Brändle, 2011).

<sup>380</sup> La presente investigación no tiene por objeto debatir o reflexionar sobre la legalidad o no de determinadas prácticas de consumo audiovisual. Se ha querido reflejar simplemente una realidad presente no solo a nivel nacional, sino también mundial: «Casi la mitad de los internautas españoles reconocen haber copiado contenidos audiovisuales, de manera a-legal o, a veces, ilegal» (Deltell y García Fernández, 2013: 212).

<sup>381</sup> Como con anterioridad los fueron otros conceptos/innovaciones tecnológicas, la propia mención del término produce en numerosos estudiosos reticencias en torno a la pertinencia o no de una realidad definida por esta realidad: «Portable media allowed consumers to download and watch movies wherever they wanted, leading to the mantra of “anything, anytime, anywhere”, commonly associated with convergence culture and leading a number of film critics to worry about a “platform-agnostic” younger generation that would lead to the demise of cinema. [...] Similar pronouncements about film arose at the dawn

que consumen contenido audiovisual, independientemente de que sea a través de las tradicionales salas de cine, de la televisión, o de sus ordenadores, móviles o tabletas (Richards, 2011: 77).

El nuevo espectador ha dejado de lado su «pasividad», transformándola en «proactividad».<sup>382</sup> Decide qué consumir, cómo hacerlo y cuándo.<sup>383</sup> El cine ya no se programa, pese a que las salas de exhibición sigan orbitando en torno al calendario de estrenos y a las sesiones de proyección; o pese a que el modelo de la programación televisiva siga manteniendo prácticamente intacto su funcionamiento desde que apareciera en los años cincuenta. Ambas, la programación cinematográfica y televisiva, son

---

of television, cable, and the VCR, all of which were supposed to put an end to moviegoing because of the convenience of watching movies at home and the potential dangers of going out» (Tryon, 2009: 60-61). [«Los reproductores portátiles han permitido a los consumidores descargar y ver películas desde donde ellos quieran, popularizando el mantra que dice “lo que sea, cuando sea, donde sea”, habitualmente asociado con la convergencia cultural. Esto ha llevado a algunos críticos a mostrar su preocupación por una nueva generación fuertemente marcada por el concepto del “platform-agnostic”, que en última instancia podría suponer a la desaparición del cine. [...] Similares declaraciones sobre el cine también fueron enunciadas coincidiendo con el nacimiento de la televisión, el cable, o el vídeo, todos los cuales, supuestamente, iban a poner un punto y final a la experiencia de ir al cine, dada la conveniencia de disfrutar de los filmes en casa y de los potenciales peligros de salir afuera.»] David Denby (2012: 46) hace también referencia a estas nuevas generaciones y a su importancia decisiva en la implantación de la realidad representada por el concepto: «Most kids don’t have bellies, and they can pretzel their limbs into almost any shape they want, so they can get comfortable with a handheld device; they can also take it onto a school bus, down the street, into bed, cuddling it under the covers after lights-out». [«La mayoría de los niños no tienen vientres, por lo que pueden retorcer sus extremidades en prácticamente cualquier forma que quieran. Así, un dispositivo portátil puede ajustarse perfectamente a esta realidad; de hecho, también pueden llevarlo consigo en el autobús escolar, por la calle, o a la cama, acariciándolo bajo las sábanas una vez se hayan apagado las luces.»]

<sup>382</sup> Tal y como señalan Luis Deltell y Emilio C. García Fernández (2013: 209): «La *actividad* del espectador creativo viene dada por su participación y elaboración de debates en torno a películas, en la elaboración de vídeos (parodias para colgar en YouTube, falsos avances...), comentarios en páginas webs (IMDb, Filmaffinity...) y productos derivados (*fakes*) en Facebook u otras redes sociales».

<sup>383</sup> Tal y como apunta Francisco Gallego (2013: 17): «La masa a la que se dirige [la televisión] tiene “voz propia”. Antes eran las televisiones quienes manejaban la atención de los espectadores. Sin embargo, con la aparición de nuevos sistemas de comunicación como las actuales redes sociales se ha iniciado un proceso en el cual se ha producido un verdadero cambio en las relaciones de poder». Las nuevas tecnologías han provocado la aparición de nuevas formas de consumo y, consecuentemente, se han comenzado a establecer nuevas formas de relación entre los productores y los consumidores de contenidos.

concepciones caducas que perviven más por el arraigo de la tradición que por su utilidad real.

El famoso *palimpsesto* televisivo, la parrilla lineal, confeccionada por ese ente difuso conformado por los programadores televisivos, expertos en cine, televisión y formatos que, en base a los datos de audiencia,<sup>384</sup> colocaban los contenidos donde mejor rendimiento podían obtener, es un modelo en vías de extinción. El envejecimiento de las nuevas generaciones, criadas en un entorno diametralmente opuesto al de sus progenitores en materia de contenidos, marcará el devenir de esta realidad y obligará a una reestructuración —el tiempo dirá si progresiva o agresiva— de los modelos de consumo.

El consumo compartido, como acto social, está dando pie a un consumo cada vez más privado; privativo, si se prefiere.<sup>385</sup> Lo que el vídeo doméstico inició, las nuevas ventanas de consumo lo están llevando a sus últimos estadios evolutivos: la segmentación total y definitiva, como si Thomas Alva Edison a fin de cuentas no hubiese estado tan descaminado cuando ideó su *kinetoscopio* de consumo individual; simplemente se había adelantado cien años: «It was as if the audience for moving pictures had come full circle and now returned to the single viewer, singularized space and away from the

---

<sup>384</sup> Resulta interesante en este punto mencionar el surgimiento de un nuevo tipo de audiencia distinta de la tradicional: la audiencia social, «aquella que utiliza las redes sociales al mismo tiempo que contempla la televisión, [que] se comporta de un modo creativo y plenamente interactivo» (Congosto, Deltell, Claes y Osteso, 2013: 57). Mientras la televisión ha estado desde siempre fundamentada en la audiometría lineal, mediante la cual se podía averiguar el éxito y aceptación de los programas y se monetizaban los contenidos a través de la publicidad insertada en los mismos; las nuevas normas del juego han expandido las posibilidades de medición y han permitido dar cabida a una nueva concepción. Lentamente, la audiencia social va siendo incorporada en los análisis y tenida cada vez más en cuenta por los medios televisivos, literarios y cinematográficos. Si bien su presencia, se insiste, es más la de un complemento que la de un sustitutivo de la métrica tradicional, los datos que se están comenzando a extraer del análisis de esta nueva realidad están permitiendo conocer una cara de la audiencia inexplorada hasta la fecha.

<sup>385</sup> El fenómeno se produce en todo el mundo: «El espectador audiovisual actual representa un cambio radical, ya no debe acudir a un espacio (sala de cine) y sumarse a una colectividad anónima y desconocida para contemplar una obra, sino que lo hace de una forma individual, sin espacio físico necesario (ya que se trata de virtual) y, se espera de él, una respuesta activa» (Deltell y García Fernández, 2013: 209).

previous arenas of hundreds in a cinema or a handful gathered in a living room»<sup>386</sup> (Jacobs, 2009: 252).

#### 4. 2. 2. Multipantalla y consumo

La revolución iniciada con la multiplicación de pantallas y la digitalización y profusión de contenidos audiovisuales, ya sean estos de carácter profesional o *amateur*, ha precipitado la realidad de los consumos televisivos y cinematográficos hacia una nueva dimensión marcada por internet:

The Internet is rapidly becoming the primary means of film distribution. [...] Advances such as Blu-Ray will merely postpone but not eliminate the increasing adoption of Internet-based distribution and the concomitant «death» of hard media. Business models and technologies will have no choice but to adapt. Even if there remains a substantial number of consumers above age 25 who still enjoy the material satisfaction of having a box and a disk, the younger generation has little, if any, need for them. The concept of a show being broadcast at a specific hour on a specific day seems ludicrous to most 10-year-olds today. Similarly, the idea of going to a store to purchase a CD or rent a DVD is becoming equally arcane. As text has been nearly subsumed by the Internet and the power of search engines, so too goes the world of moving images. If that world is still fragmented by the sale of DVDs from Amazon, the rental of DVDs from Netflix, video on demand from cable companies, or now the digital streaming video to Personal Video Recorders, rest assure that it will not last long; business models are evolving and potentially converging rapidly<sup>387</sup> (Cohen, 2010: 236).

---

<sup>386</sup> «Es como si la audiencia de películas hubiese completado un ciclo completo y ahora retornase al espectador individual, al espacio singularizado alejado de las grandes salas de cine que reunían a cientos de espectadores, o de la propia sala de estar que hacía lo propio con un puñado».

<sup>387</sup> «Internet se está convirtiendo en el medio principal de distribución cinematográfica. [...] Avances como el Blu-ray únicamente pospondrán, pero no eliminarán, la creciente adopción de una distribución basada en internet y la concomitante muerte de los soportes físicos. Los modelos de negocio y las tecnologías no tendrán otra opción sino adaptarse a esta realidad. Incluso existiendo un número considerable de consumidores mayores de 25 años que todavía disfrutaban de la satisfacción material de poseer un disco o soporte físico, las nuevas generaciones apenas tienen ya necesidad de ello. La idea de un programa emitido a una hora específica y un día concreto de la semana suena absurda para la mayoría de los niños de 10 años de hoy en día. Del mismo modo, ir a una tienda a comprar un CD o a alquilar un DVD se está convirtiendo en una realidad cada vez más prosaica. El texto ha sido absorbido por internet y el poder de los motores de búsqueda, un camino que siguen las imágenes en movimiento. A pesar de que el



La desaparición de los soportes físicos para la transmisión de contenidos audiovisuales es una realidad palpable y manifiesta. Estamos inmersos en una etapa bisagra dentro de la evolución del consumo del entretenimiento; un estadio evolutivo en el que el consumo de contenidos intangibles, tales como los textos audiovisuales o literarios, convive en sus dos formas más esenciales y básicas; las dos caras de una moneda que, en verdad, nunca ha tenido sino una sola cara: el soporte físico y el soporte no-físico: «Motion pictures are just one of the information industries in which value is created through knowledge and intellectual property. Firms generate revenues by developing, selling, and reselling the same content using different formats and in different markets»<sup>388</sup> (Young, Gong y Van der Stede, 2010: 40).

Parece lógico pensar que un intangible como es una película, algo etéreo, difuso, impreso durante años en un celuloide que lo condenaba a la destrucción o al deterioro perpetuo, haya evolucionado finalmente hasta alcanzar la carencia de un soporte tangible y convertirse, ya desde su misma creación, en intangible, etéreo y, por ende, imperecedero.

«El cine es el arte de la destrucción de la imagen en movimiento», que diría Paolo Cherchi (2005: 6). La cuestión es si la no-destrucción de la imagen en movimiento anula el concepto mismo de cine. La experiencia nos dice que no.<sup>389</sup> La restauración

---

mundo está todavía fragmentado por la venta de DVDs desde Amazon, el alquiler desde Netflix, el VOD que ofertan las plataformas de televisión por cable, o el *streaming* de vídeo digital, es seguro que esta realidad no durará mucho más; los modelos de negocio están evolucionando y convergiendo a gran velocidad».

<sup>388</sup> «En las películas, como parte de la industria de la información que son, el valor se crea a través del conocimiento y la propiedad intelectual. Las empresas generan sus ingresos gracias al desarrollo, la venta y la reventa de unos mismos contenidos utilizando diferentes formatos y en diferentes mercados».

<sup>389</sup> A pesar de ello, Paolo Cherchi establece en su particular acercamiento al fenómeno cinematográfico la completa y total volatilidad del cine en cuanto a representación y, por tanto, la infinita futilidad de su análisis o conservación, así como el sinsentido de considerar las películas como objetos artísticos invariables: «Sea  $t$  la duración de una imagen en movimiento después de un número  $n$  (de ahí que  $n \geq 1$ ) de veces que pasa por un aparato que daña la imagen [...]; sea  $p$  la cantidad de imágenes en movimiento eliminadas de  $t$  con objeto de aumentar el número potencial de pases; sea  $c$  la magnitud de las imágenes eliminadas por razones culturales; sea  $h$  el coeficiente de la humedad que el pestañeo periódico mantiene en la córnea del espectador. La Imagen Modelo supone la existencia de una duración ideal,  $T$ , a la que hay que sustraer fracciones de tiempo derivadas de  $h$  (o a veces de  $p$ ) desde la primera aparición de la

digital de algunos incunables, el rodaje de películas en formato de imagen enteramente digital o el consumo de determinados productos a través de páginas web o soportes digitales, bajo el influjo de *códecs* de compresión que hacen de la imagen en movimiento algo más manejable en términos de cantidad de información, nos demuestran la viabilidad del cine —o al menos de una tipología diferente de cine— dentro de estos nuevos parámetros.

La intransigencia de Cherchi hacia toda aquella experiencia cinematográfica distinta del perenne destructor de sueños con que asocia al celuloide se antoja extrema y excesiva.<sup>390</sup> Los años han demostrado que la transición al medio digital no solo no han despojado al cine de su esencia —una esencia que, por otro lado, siempre estuvo soportada sobre la reproducción técnica de sus originales—, sino que lo han elevado a una realidad más en consonancia con el discurso de fondo que desde siempre se ha mantenido latente tras su rostro: el soporte de reproducción es accidental; el contenido es eterno.

Walter Benjamin (2012: 22) ya lo estableció así en los años treinta: «A diferencia de lo que ocurre con la literatura o la pintura, la reproducibilidad de las películas no es una condición accesoria a su difusión masiva, sino que es inherente a la técnica misma de su producción. Técnica que no sólo permite la difusión masiva sino que la exige».

---

imagen en movimiento, cuyas  $n$  visualizaciones (las cuales, a su vez, están sometidas a las restricciones que forzosamente tienen lugar en  $c$  por los accidentes o las prácticas de distribución) impiden cada vez más que el espectador tenga una experiencia completa del contenido narrativo y del carácter descriptivo de la imagen en movimiento. [...] La existencia de  $T$ , sobra decirlo, presupone que un espectador se sitúe por voluntad propia [...] delante de la imagen en movimiento completada pero nunca antes vista, sin ninguna posibilidad de distracción (por ejemplo, el contacto físico con una persona querida, un público ruidoso, o que ahora dormita y ahora se despierta). Por último, hay que suponer que la imagen en movimiento es tan breve que ni siquiera un pestañeo puede interferirse en su percepción completa [...]. Siendo improbable que las condiciones precedentes se den, todas a la vez, en el mundo real,  $T$  debe contemplarse como una entidad ficticia. Lo cual demuestra que ningún espectador puede decir que ha visto enteramente una imagen en movimiento» (Cherchi, 2005: 49).

<sup>390</sup> Tal y como establece respecto a las representaciones digitales del cine: «Otros sistemas para la creación de visiones artificiales [...] suponen una emisión continua de imágenes incompletas que son mostradas al espectador en el curso mismo de su formación. Hablar de una Imagen Modelo en relación a su forma no discreta (electrónico o lo que sea) es una contradicción en los términos» (Cherchi, 2005: 83).

A pesar de las muchas reticencias a la hora de realizar películas con medios cien por cien digitales que siguen esgrimiendo algunos de los más importantes cineastas del panorama cinematográfico contemporáneo como Martin Scorsese, Christopher Nolan o Quentin Tarantino, el peso de la realidad cae nuevamente con innegable violencia: el cine pervive. Sobrevive. Y ya no se graba necesariamente en un soporte tangible; ya no es palpable ni tan siquiera en el momento de su creación. La eliminación del soporte es el paso lógico hacia la coherencia intangible del «arte cinematográfico». Internet y las nuevas tecnologías han catapultado la anquilosada realidad de hace apenas medio siglo a un delirante universo de ciencia ficción *cyberpunk* que ni los propios William Gibson o Bruce Sterling se atrevieron nunca a soñar. Hoy, la imagen en movimiento son datos, bits de información —o unos y ceros, como el concepto francés *numérique* refleja de mejor manera—. <sup>391</sup> El «cine» prevalece; los soportes, no.

---

<sup>391</sup> A pesar de ello, el cine no es información. La información es un medio a través del cual se alcanza el contenido real del cine, de la película; su forma y su discurso. «Cinema and the phonograph operate in the realm of representation. They present something not new but old, from the past. Hence they *re-present* it. They operate from a temporality of either narrative or stanzas, movements, codas, allegro and the like. But their particular content is not information» (Lash, 2002: 69). [«El cine y el fonógrafo operan en el ámbito de la representación. Presentan algo antiguo, procedente del pasado. De ahí la expresión: lo *re-presentan*. Operan desde una temporalidad basada en la narrativa o en las estrofas, en los movimientos, las codas, el *allegro*, etc. Pero su contenido particular no es información».] Scott Lash, a pesar de todo —y siguiendo la corriente de que considera el cine en televisión una aberración del discurso filmico—, establece que la televisión, a pesar de ser un medio caracterizado por ofrecer un contenido basado en la información —el tiempo, las noticias, los eventos deportivos, etc.—, convierte en información incluso el contenido que no es información, como el cine. «A movie like *Lethal Weapon 4* is more informational than say a film of Kurosawa. It is viewable through not the concentrated “gaze”, but through the “glance” under conditions of distractions. And a made-for-TV movie is even more informational than *Lethal Weapon 4*» (Lash, 2002: 69). [«Una película como *Arma letal 4* es más informativa que una, digamos, de Kurosawa. No es visible a través de una contemplación rigurosa, fija, sino mediante una mirada sujeta a distracciones. Una película para televisión es aún más informativa que *Arma letal 4*».] Y más aún, sobre la representación y la información, o, lo que es lo mismo, sobre lo sagrado y lo profano: «The media are machine-like in another way. They are mechanic in the way that they descend, so to speak, into the world. Poems, novels, cinema, paintings, like ancient ritual, have always existed in a separate world than the everyday world: in a world of, if you like, “the sacred” in comparison to “the profane” of everyday life. As the media descend into the world they become “technologies”» (Lash, 2002: 71). [«Los medios de comunicación son, en cierto modo, como máquinas. Son mecánicos en el sentido de que descienden sobre el mundo. Poesías, novelas, películas, pinturas, como los rituales antiguos, han existido

La convulsa situación de los cambiantes modelos de consumo audiovisuales ha afectado directamente al medio cinematográfico y a su industria. La recaudación de taquilla, tradicional mecanismo de medición de la acogida de un determinado producto y de su rentabilidad, ha dado pie a un complejo —y en ocasiones confuso— entramado de ventanas de explotación y usufructo de derechos derivados que, lejos de reducir los ingresos, los ha potenciado:

Films do not rely on box office alone these days. They rely instead on what is known as a film's «release cycle». This takes the film through a sequence of release windows and environments/formats. It is first released into cinemas, simultaneously with, in many cases, substantial merchandising operations: promotions with burger chains; soundtrack release; toy, accessory and T-shirt manufacture; perhaps after a slight delay, a computer-game version of the story. These merchandising tie-ins can often earn as much as the film itself does at the box office; sometimes they earn more. The international theatrical market is the next phase of the cycle; sometimes occurring simultaneously with a film's US release (this is often the case with films felt to be in danger of failing in the US box office and/or getting negative criticism: such thing could severely damage a film's chances in the foreign markets if it was released at a later date)<sup>392</sup> (Allen, 2003: 57).

El cine continúa siendo una de las formas de entretenimiento más consumidas. El matiz esencial es que las salas de cine han dejado de ser el lugar predilecto para ello —o, al menos, ha dejado de ser tan predominante—: «For approximately two decades,

---

siempre en un mundo separado del día a día: en un mundo de, si se prefiere, “lo sagrado” en contraposición con “lo profano” del día a día. Cuando los medios de comunicación descienden sobre el mundo, se transforman en “tecnologías”».]

<sup>392</sup> «Hoy en día, las películas no se basan únicamente en la taquilla. Se basan más bien en lo que se conoce como *ciclo de estrenos o de explotación*, concepto que implica la liberación/estreno del filme a través de una serie de ventanas de explotación, en distintos entornos/formatos. La película es estrenada en primer lugar en cines, coincidiendo simultáneamente en muchos casos con una potente campaña de *merchandising*: promociones con cadenas de hamburgueserías, lanzamiento de la banda sonora, juguetes, accesorios, camisetas, etc. Toda esta campaña de *merchandising* puede generar tanto dinero como el filme en cuestión genera en la taquilla; a veces incluso más. El mercado internacional es la siguiente fase del ciclo. A veces tiene lugar a la vez que el estreno del filme en Estados Unidos —suele ser el caso de aquellas películas que se prevé que puedan fracasar en la taquilla estadounidense y/o recibir críticas perjudiciales: circunstancias, ambas, que podrían lastrar el recorrido de la película en los mercados internacionales si se terminara estrenando más tarde que en Estados Unidos—».

more U.S. viewers have been watching Hollywood movies at home than at the theater, and the revenues generated from the distribution of feature films in the nation's households have surpassed big-screen box office takes»<sup>393</sup> (Klinger, 2006: 4).

Hoy en día la sala de cine es una más de las múltiples pantallas que el espectador tiene a su disposición para consumir los productos cinematográficos. Habría incluso que preguntarse si sigue siendo el lugar idóneo en el que disfrutar de la experiencia cinematográfica. Los puristas probablemente lo tengan claro; la realidad, ciertamente, así parece constatarlo: el *blockbuster*, el producto y vehículo estrella de Hollywood, basa su eficacia en el más y el mejor; en la espectacularidad, los fuegos de artificio y el solipsismo audiovisual; es en las salas de cine donde de manera más natural se alcanzan las más altas cotas de rendimiento y disfrute de cada uno de estos elementos. No obstante, distintas estimaciones sitúan en tres de cada cuatro el número de espectadores que prefieren ver una película en alguno de los sistemas de exhibición hoy en día existentes distintos de las salas de cine (Young, Gong y Van der Stede, 2010: 37).

Cabría resaltar el papel que el *home cinema* como concepto lleva desempeñando durante los últimos lustros, mimetizando la experiencia cinematográfica hasta donde puede alcanzar:

The size of the screen and the context of the viewing will obviously affect the viewing experience. Whether one watches a movie on an phone or iPad or watches a film with one's family or friends on a home theater makes a great deal of difference in the sort of experience one has. Home theater systems are meant to mimic the theatrical experience, with large screens, digital sound, comfortable chairs, and dimmed lights. Some even include counters with «concessions» and popcorn makers<sup>394</sup> (Plantinga, 2013: 97).

Resulta ilustrativa la anécdota que, con motivo de la celebración de la gala de los Oscars de 1999, saltó a los medios de comunicación a raíz de la rivalidad entre

---

<sup>393</sup> «A lo largo de aproximadamente dos décadas, las películas de Hollywood han tenido más espectadores en los hogares que en las salas de cine, a la vez que los ingresos generados por la distribución de largometrajes en los primeros ha superado los generados en las segundas».

<sup>394</sup> «El tamaño de la pantalla y el contexto de la visualización afectan, obviamente, a la experiencia del visionado. Existe una gran diferencia entre ver una película en un teléfono, en un iPad, con la familia o los amigos, o en un cine. El cine en casa trata de mimetizar la experiencia cinematográfica valiéndose de grandes pantallas, sonido digital, sillas cómodas y luces a oscuras. Algunos incluso incluyen palomitas de maíz».

*Shakespeare enamorado* (*Shakespeare in Love*, John Madden, 1998) y *Salvar al soldado Ryan* en la carrera por el galardón a la mejor película. Numerosos críticos y profesionales de la industria no entendían cómo una pequeña película artística podía estar haciendo sombra al enorme despliegue audiovisual ideado y ejecutado por Steven Spielberg en su espectacular drama bélico. Muchos encontraron la respuesta en el hecho de que desde que los miembros de la academia recibían copias en formato DVD de las películas candidatas a los Oscars para asegurar que su visionado pudiera llevarse a cabo por tantos académicos como fuera posible, las películas de corte espectacular perdían gran parte del impacto que originalmente tendrían en salas de cine.

En aquella ocasión, Terry Press, jefe de marketing de Dreamworks, ahondó en la problemática: «That goes to a larger issue. You're a member of the Motion Picture Academy, not the television video academy. These movies are meant to be seen in movie theaters, all of them. They're not meant to be stopped and started and paused when the phone rings or to feed the dog»<sup>395</sup> (Klinger, 2006: 2). En la misma línea se ha manifestado el crítico Anthony Lane: «There's only one problem with home cinema: it doesn't exist. The very phrase is an oxymoron. As you pause your film to answer the door or fetch a Coke, the experience ceases to be cinema. Even the act of choosing when to watch means you are no longer at the movies»<sup>396</sup> (Plantinga, 2013: 97).

Esta extraña esquizofrenia entre el *cine de verdad*, el consumido en las salas de cine, y el *cine no tan de verdad* o *de segunda*, consumido en el resto de pantallas del espectro, tiene su origen en la evolución histórica de uno y otro medio. La tradicionalmente inferior calidad de imagen de la televisión, con sus constantes cortes publicitarios, así como su consideración como segunda o tercera ventana de explotación en la catarata de ventanas que toda película atraviesa desde su lanzamiento en salas hasta llegar a la pequeña pantalla, han granjeado esta consideración que, a día de hoy, comienza a perder su validez.

---

<sup>395</sup> «Esto forma parte de una problemática mayor. Usted es miembro de la academia de cine, no de la de televisión. Estas películas se han hecho para ser vistas en cines, todas ellas. No fueron concebidas para ser paradas, reanudadas o pausadas por tener que contestar al teléfono o dar de comer al perro».

<sup>396</sup> «Únicamente hay un problema con el *home cinema*: no existe. La mera expresión es un oxímoron. En el momento en que pausas una película para abrir la puerta o ir a buscar un refresco, la experiencia deja de ser cine. A decir verdad, el mero hecho de tener la posibilidad de elegir cuándo ver una película implica que ya no se está en el cine».

Las modernas televisiones, con una cada vez superior calidad de imagen y sonido, los nuevos soportes de reproducción digitales —en España, los modernos Blu-Ray se han empleado en más de una ocasión como soportes de reproducción en salas de cine tradicionales—, la incorporación del formato panorámico como elemento estandarizado para ambos medios y el auge de la calidad técnico-artística de los contenidos ideados, diseñados y realizados exclusivamente para la televisión,<sup>397</sup> ponen de manifiesto que la

---

<sup>397</sup> Si bien el volumen de producciones de ficción creadas y emitidas de manera exclusiva por televisión, así como la cantidad de canales que ofertan este tipo de productos, es más alto que nunca, ha sido el parámetro de la calidad el que definitivamente ha terminado de desequilibrar la balanza del lado de la pequeña sobre el de la gran pantalla en lo que a preferencias del espectador se refiere. Como Gavin Polone (2012) destaca en *Vulture*: «When was the last time you saw a non-animated studio film and thought, “that’s a classic”, something on the level of *Goodfellas*, *Raiders of the Lost Ark*, *One Flew over the Cuckoo’s Nest*, or *Lawrence of Arabia*? Of course there have been independent films that may have risen to that level. But when you’re dealing with a mass audience, it is the studio releases that reach the majority of moviegoers, and the studios don’t seem to be delivering the goods as they once had. This explains why in 2012 the number of theater admissions is going to hit a nineteen-year low, while the population during that period has increased from 258 million to 313 million. And I believe that a significant part of the blame for this downward trend can be found in how the studios have changed the process of deciding which movies they will make and distribute». [«¿Cuándo fue la última vez que usted vio una película no-animada de estudio y pensó, “esto es algo clásico”, algo del nivel de *Uno de los nuestros*, *En busca del arca perdida*, *Alguien voló sobre el nido del cuco* o *Lawrence de Arabia*? Desde luego que ha habido filmes independientes que han podido acercarse a ese nivel. Pero cuando se trata de una audiencia masiva, son las películas de estudio las que alcanzan a la gran mayoría de los espectadores, y parece como si los estudios no estuviesen generando obras como las que acostumbraban a producir. Todo esto explica por qué en 2012 el número de espectadores en salas va a registrar un récord negativo de asistencia, el peor en 19 años, mientras la población durante ese mismo periodo ha pasado de 258 a 313 millones de personas. Creo que una parte significativa de la culpa de esta espiral descendente se encuentra en cómo los estudios han cambiado los procesos de toma de decisiones sobre qué obras producir y cuáles distribuir.]. La libertad creativa que se encuentra hoy en día en el medio televisivo es superior a la que se puede encontrar en las superproducciones cinematográficas de los grandes estudios. Como se verá en posteriores epígrafes, la presión económica a la que las *majors* se ven sometidas de cara a alcanzar las mayores cifras de recaudación posibles, unido a unos costes de producción cada vez más prohibitivos y a unos consejos de administración rígidos que impiden o frenan el *riesgo* a la hora de seleccionar y dar luz verde a nuevos proyectos, ha provocado que algunos de los grandes talentos técnicos y artísticos del audiovisual hayan encontrado su lugar de trabajo predilecto en la televisión, un medio con unos presupuestos más ajustados y una menor necesidad de satisfacer a todos gracias a la posibilidad de centrarse en nichos de mercado más reducidos y específicos. Según Michael Lombardo, presidente de programación de HBO, en la televisión estadounidense de pago actual no existe la presión que existe en

sala de cine ya no ofrece un producto cualitativamente tan diferenciado del que puede ser disfrutado en la pequeña pantalla.

Además, como destaca Barbara Klinger (2006: 3), la creencia ciega en que la macro-sala de cine —a oscuras y preparada para avasallar al espectador con la proyección del celuloide y el sonido envolvente— representa la cima suprema de la exhibición cinematográfica, minimiza en cierta medida el impacto histórico de la evolución de las salas de exhibición, toda vez que estas nunca fueron como lo son ahora y no por ello dejaron de ofrecer la que, en cada momento, podría ser considerada como la experiencia cinematográfica normalizada:

Which kind of theater exactly represents the optimum cinematic experience: the converted storefront nickelodeon, the luxurious motion picture palace, the dilapidated dollar cinema, the shopping mall theater with paper-thin walls, the modern multiplex with stadium seating and digital sound, or the fully digital theater that lacks altogether a celluloid dimension? This flux in the nature of theaters and the experiences they provide is only exacerbated when we enter the global stage, where the type and cultural prominence of theaters vary greatly from nation to nation.<sup>398</sup>

---

el cine por evitar a toda costa reducir las escenas de sexo o violencia. Si la trama requiere de las mismas, su presencia en pantalla es innegociable: «We don't want to be a censor that inhibits the authentic organic creative process by policing how many breasts should be on a show» (Barraclough, 2014). [«No queremos ser un organismo censor que inhiba el auténtico y orgánico proceso creativo mediante la regulación de cuántos pechos deberían verse en un programa».] Ni siquiera el cine más comercial de Hollywood puede pasar por alto lo que está sucediendo en la pequeña pantalla. El cineasta James Cameron, con motivo de la escritura de las secuelas de *Avatar*, argumentó: «I'd like to see Hollywood embrace the caliber of writing in feature films that we're currently seeing in the series on television—more emphasis on character, and less on explosions and pyrotechnics. [...] And I'm talking the big tentpole movies, I think they're obnoxiously loud and fast» (Khatchatourian, 2014). [«Me gustaría ver a Hollywood dar cabida en la escritura de largometrajes para cine al tipo de escritura presente hoy en día en las series de televisión —mayor énfasis en la construcción de los personajes, y menos explosiones y efectos pirotécnicos—. [...] Me refiero especialmente a las grandes superproducciones, que creo son ofensivamente ruidosas y rápidas».]

<sup>398</sup> «¿Qué tipo de cine representa exactamente la experiencia cinematográfica óptima: el antiguo establecimiento reconvertido en *nickelodeon*, el lujoso palacio del cine, el ruinoso cine de un dólar, el del centro comercial con paredes de papel, el moderno *multiplex* con asientos reconfortables y sonido digital, o el cine completamente digital que carece por entero de cualquier vestigio de celuloide? Este flujo en la naturaleza de las salas de cine y las experiencias que producen en el espectador se agrava más aún cuan-



Más aún, cabría preguntarse qué sucede con todos aquellos lugares de exhibición cinematográfica que no son ni salas de cine ni espacios privados de consumo. Ferias, cines de verano, proyecciones universitarias o escolares, cárceles, exposiciones, etc. Su mera existencia pone de manifiesto que el cine, las películas, pueden ser consumidas dentro de un amplísimo abanico de formas que, más que debilitar la calidad intrínseca del visionado, potencia su factor como elemento social y catalizador del entretenimiento colectivo.

Independientemente del lugar de la proyección/consumición, de la calidad del visionado y de las limitaciones del soporte empleado, las películas nunca han dejado de consumirse. Parece lógico pensar que en un momento como el presente, con mayor facilidad que nunca para reproducir y consumir contenidos audiovisuales a través de los más variados mecanismos, y con un acceso prácticamente ilimitado a enormes catálogos de contenidos, el espectador medio consume más cine que nunca. Y más que más cine que nunca, más contenidos audiovisuales que nunca, con videojuegos y series de televisión a la cabeza.

Las pantallas de consumo privado, a diferencia de la pantalla de exhibición, favorecen la repetición y el consumo fraccionado del contenido audiovisual. «Although repeat viewing is possible in both public and private screening venues, home film culture's strong affiliation with repetition raises the question of how this dynamic transforms the movie experience in a particular striking way»<sup>399</sup> (Klinger, 2006: 13). El *home cinema* ofrece la posibilidad de explorar dimensiones cinematográficas que el cine en salas veta. Uno puede regresar a esa escena concreta que tantas emociones le provoca, o saltarse esa otra parte que tanto le incomoda. El cine se fragmenta y *deconstruye*, surgiendo de la acción del espectador una segunda función del mismo como creador del discurso y manipulador del relato: «In recent decades, home video and es-

---

do también se tiene en consideración el escenario global, donde el tipo y la importancia cultural de los cines varía enormemente de un país a otro».

<sup>399</sup> «Aunque la repetición de un visionado es posible en los dos ámbitos, el público y el privado, la fuerte filiación de la cultura cinematográfica doméstica hacia la repetición plantea la cuestión de cómo esta dinámica puede transformar o transforma, en cierto sentido, la experiencia cinematográfica».

pecially DVD technologies have afforded film audiences the freedom to manipulate, rewind, and review a film text»<sup>400</sup> (Paul, 2013: 258).

Nicholas Rombes (2009: 128) se hace eco de la cuestión añadiendo un elemento intrínseco de la cultura del DVD: la selección de escenas específicas y/o el visionado de determinados extras que pueden llegar a adulterar el sentido original de la narración tal y como había sido planteada por sus creadores —y presenciada originariamente en las pantallas de cine—:

The question is no longer, *how do these interfaces enable users to manipulate time in movies?*, but rather, *how are these interfaces a new form of narrative?* In other words, could it be that the very process of digital media navigation—selecting which scenes or chapters to view on DVD, or which screen version to select, or which alternate ending to watch—could it be that this process itself is a basic form of storytelling, inasmuch as it allows the user some degree of freedom in selecting and arranging narrative bits and chunks?<sup>401</sup>

Hoy en día es difícil hablar de una cultura o audiencia de masas.<sup>402</sup> La audiencia se encuentra más fragmentada que nunca y la aparición de nichos de mercado especia-

---

<sup>400</sup> «En décadas recientes, el *home video* y especialmente la tecnología del DVD han otorgado a la audiencia la libertad de manipular, rebobinar y visitar un texto fílmico».

<sup>401</sup> «La pregunta ya no es, ¿cómo estas interfaces dan a los usuarios la oportunidad de manipular el tiempo en las películas?, sino, más bien, ¿en qué sentido son estas interfaces una nueva forma de narrativa? En otras palabras, ¿podría ser que el simple proceso de la navegación digital —elegir qué escena o capítulo ver en un DVD, o seleccionar una versión de pantalla determinada, o decidir qué final alternativo visionar— representase una forma básica de contar historias, en el sentido de que permite al usuario cierto grado de libertad a la hora de seleccionar y organizar narrativamente trozos y bits de información?»

<sup>402</sup> Desde la aparición de la televisión por cable y el incremento de la oferta de canales —y contenidos— a lo largo de los años venideros, la audiencia televisiva y cinematográfica se ha visto progresivamente atomizada: «[It] presumes the presence of a fragmented audience produced by the proliferation of television channels and media technologies since the 1990s. [...] Decades ago, a very limited number of channels would have captured the attention of the bulk of the citizenry. Nowadays, audience attention tends to spread more evenly and thinly over a much larger number of outlets. Of course, the actual extent and characteristics of audience fragmentation vary from country to country. Yet generally speaking, mass television broadcasting around the world has lost at least some of its power in capturing and coordinating the collective attention of the mass public» (Lee, 2011: 108). [«(Esto) presume la presencia de una audiencia fragmentada, producto de la proliferación de canales de televisión y de tecnologías de la co-

lizados se ha disparado; el concepto de una audiencia masiva ha quedado obsoleto: «Now the movie-going audience is fragmented into categories of consumption—youth family, “adult”, art-cinema goers. For the industries these are niche markets. For the critic this relates to the arrival of “narrowcasting”—specialist magazines, dedicated channels. Assumptions that the audience is culturally homogeneous no longer hold true»<sup>403</sup> (Burton, 2010: 85).

El aparente espejismo de la taquilla, de los éxitos cinematográficos comerciales y de los nuevos iconos de la cultura popular, no hace sino reflejar la debilidad de nuestros procesos de creación y consumo. Bernardo Díaz Nosty (1997, 32), hace ya más de quince años, y hablando de la televisión como forma de entretenimiento masivo, ofreció una lúcida y pertinente —todavía hoy en día— reflexión al respecto:

Los activos de las audiencias, que por algo se llaman habitualmente cuotas de mercado, parecen legitimar las gratificaciones del consumo. Pero audiencia no es sinónimo de gratificación, de satisfacción receptiva, sino simplemente la constatación de un hábito que se traduce en demanda. La limitación o la repetición de la oferta, más que atender a una diversidad, conduce, al menos en la actual fase de la televisión generalista —según nos cuentan terminal—, a una especie de monocultura absorbente que, por el alto grado de exposición de los consumidores —la media del consumo en España se sitúa en torno a las tres horas y media/día—, limita otros usos y consumos en los espacios de ocio.

A pesar de ello, el instrumento básico con el que se mide el funcionamiento en términos económicos de un producto cinematográfico, así como su acogida por parte

---

municación desde los años noventa. (...) Décadas atrás, un número muy limitado de canales solía capturar la atención de la mayor parte de la ciudadanía. Hoy en día, la atención de la audiencia tiende a dispersarse de manera más uniforme y escasa entre un número muy superior de ofertas. Por supuesto, las características de la fragmentación de la audiencia varían significativamente de un país a otro. Sin embargo, en términos generales, la radiodifusión para las masas ha perdido parte de su poder a la hora de capturar y organizar la atención colectiva de la audiencia masiva».]

<sup>403</sup> «Hoy en día la audiencia cinematográfica está fragmentada en distintas categorías de consumo —familias jóvenes, adultos, espectadores de cine independiente—. Para las industrias, estas categorías son nichos de mercado. Para la crítica, esto tiene que ver con la llegada de cierto “narrowcasting” —un concepto con el que referirse a publicaciones especializadas o canales tematizados—. Asunciones como que la audiencia es un fenómeno culturalmente homogenizado han dejado de tener vigencia».

del público, sigue siendo la recaudación de taquilla.<sup>404</sup> Si bien esta representa un porcentaje cada vez menor dentro del volumen total de ingresos que un determinado largometraje genera a lo largo de su carrera comercial, su estudio y comprensión permiten entender el funcionamiento del Hollywood más comercial, transnacional y globalizado, al tiempo que, por cómo está estructurada la industria, ofrece una lectura del porqué se invierte en determinados productos en detrimento de otros.

Además, como Anita Elberse y Nicholas Krasney (2013) destacan, la taquilla es, a fin de cuentas, el indicador más esgrimido por parte de los ejecutivos de los estudios a la hora de dar luz verde o no a los proyectos que se les presentan: «The one useful indicator that Hollywood executives can rely on to reduce that uncertainty is a new project's resemblance along some dimension to an existing hit. That's why so many executives try to borrow from past successes in their efforts to create new hits, and why they can't seem to stop adding installments to successful film franchises».<sup>405</sup>

#### 4. 2. 3. La taquilla

Durante el mes de julio de 2014, uno de los grandes paradigmas industriales del Hollywood contemporáneo sucumbió definitivamente a los nuevos tiempos: *Transformers: La era de la extinción*, una superproducción estadounidense,<sup>406</sup> recaudó más

---

<sup>404</sup> Para contenidos televisivos se tienen en cuenta la audiencia lineal —y, progresivamente, también la audiencia en diferido: aquella que registra el consumo de un determinado contenido cuando este ha sido grabado y visionado en un momento distinto al de su emisión lineal— y, cada vez más habitualmente, la audiencia social. Para videojuegos, las ventas son el principal y más directo baremo con que medir el éxito y acogida de un determinado producto.

<sup>405</sup> «El único indicador en el que los ejecutivos de Hollywood pueden confiar a la hora de reducir la incertidumbre que todo nuevo proyecto trae consigo, es localizar y explotar las virtudes presentes en películas que han sido *hits*. Esa es la razón por la que tantos ejecutivos toman elementos prestados de éxitos pasados a la hora de crear nuevos *hits*, y el porqué no pueden dejar de añadir nuevas entregas a las franquicias de éxito».

<sup>406</sup> A pesar de poseer numerosos elementos de filiación china, la película no cubrió el cupo mínimo marcado por el gobierno asiático como para ser considerada una co-producción de pleno derecho. Entre los elementos con los que cuenta, destacan: una presencia sustancial de ciudades chinas que desempeñan un papel vital tanto a un nivel narrativo como descriptivo, una participación sustancial de personal de procedencia china dentro del grueso del equipo técnico-artístico, así como una ingente cantidad de *product placement* en pantalla dirigido de manera exclusiva al público asiático. «*Transformers: Age of Extinction* is not an official co-production, but Hollywood-based Paramount worked with China Movie Channel and

dinero en China que en Estados Unidos y Canadá.<sup>407</sup> No era la primera vez que sucedía,<sup>408</sup> pero sí fue la primera vez que sucedía con tanta rotundidad.<sup>409</sup> *Transformers:*

---

Jiaflix Enterprises to make the film» (Watt, 2014). [«*Transformers: La era de la extinción* no es oficialmente una co-producción, pero Paramount, la *major* radicada en Hollywood, trabajó con China Movie Channel y Jiaflix Enterprises en la realización del filme».] No es, pues, una co-producción china, pero probablemente sea la superproducción hollywoodiense que más cerca se ha alineado con el mercado chino en la historia.

<sup>407</sup> Siempre que en la presente investigación se hable de recaudaciones de taquilla y se mencione a Estados Unidos, se considerará como un mercado propio, único e indivisible, el compuesto por Estados Unidos y Canadá, se especifique explícitamente o no. Del mismo modo, con el único objetivo de agilizar la narración, he tendido al empleo de términos *semi-sinónimos* como Norteamérica, terreno estadounidense, mercado doméstico o similares, aun a sabiendas que no se corresponden enteramente con la realidad —México es también parte de Norteamérica, por ejemplo; si bien al emplear esta denominación con relación a las recaudaciones de taquilla nunca lo considero incluido—.

<sup>408</sup> En el año 2013 tuvo lugar un acontecimiento análogo con motivo del estreno de *Pacific Rim*. Sin embargo, las cifras, a pesar de considerables, fueron netamente inferiores a las que se manejaron en el caso de la obra de Michael Bay. La película dirigida por Guillermo del Toro costó 190 millones de dólares y apenas recaudó 102 millones en Estados Unidos y Canadá. En China, sin embargo, la cinta superó la recaudación estadounidense y generó unos ingresos por valor 112 millones de dólares, permitiendo a Warner Bros., su productora, no solo salvar lo que todos los medios estadounidenses ya habían tildado como uno de los fracasos más sonados del año —con titulares en medios especializados que se movían entre el «Massive box office flop» de *Worst Previews* (VV.AA., 2013), al «Warner Bros. totally screwed up the marketing for Pacific Rim», de *Business Insider* (Acuna, 2013)—, sino espolearla a poner en marcha la secuela (Finke, 2013). [«Tremendo fracaso de taquilla» y «Warner Bros. erró por completo el marketing de *Pacific Rim*».] Recientemente, en 2015, otro caso paradigmático acaparó los titulares internacionales: *A todo gas 7* (*Furious 7*, James Wan, 2015), con una recaudación de taquilla mundial superior a los 1,500 millones de dólares, recaudó en China 391 millones de dólares —récord histórico en ese mercado—, 40 millones más que en Estados Unidos y Canadá (Makinen, 2015).

<sup>409</sup> Si bien la película logró en el mercado chino una recaudación de taquilla superior a la cosechada en el mercado norteamericano, debido a las restricciones impuestas por el gobierno chino para las producciones de alto coste estadounidenses, gran parte de esa taquilla no llegó por a la productora/distribuidora americana, sino que se quedó por el camino en forma de impuestos y tasas locales. El matiz para la reflexión es que, *Transformers: La era de la extinción*, a pesar de haber recaudado más millones de dólares en China que en Estados Unidos, generará mayores beneficios directos en el mercado doméstico que en China. En palabras de Anthony Wible, director de la sección de entretenimiento y medios digitales de la firma financiera *Janney Montgomery Scott*: «It's not the most lucrative market for your film given that the film rental rates are heavily skewed in favor of the exhibitors» (Brown, 2014). [«No es el mercado más lucrativo para una película, dado que el reparto de los ingresos generados es

*La era de la extinción*, presupuestada en 210 millones de dólares, recaudó 245 millones de dólares en Estados Unidos y Canadá y 857 en el resto del mundo, con China como el mercado que más aportó no solo a nivel internacional, sino también mundial: 320 millones de dólares.<sup>410</sup>

Durante los años ochenta y noventa, la tendencia era que toda gran producción estadounidense generase en torno al 50 por ciento de su taquilla en el mercado doméstico —Estados Unidos y Canadá—, mientras el restante 50 por ciento provenía de la suma de las recaudaciones obtenidas en el resto de países del mundo en que la película era proyectada en salas.

Una película ejemplarizante en este sentido fue *Forrest Gump* (Roland Zeemeckis, 1994). Con una recaudación mundial de 677 millones de dólares, 330 —o, lo que es lo mismo, el 49 por ciento de la suma total— provinieron del territorio doméstico, mientras que 347 —el restante 51 por ciento— lo hicieron del resto del mundo. Dentro de esa suma internacional de 347 millones de dólares, los diez mercados que mayor cuantía económica aportaron al resultado final fueron Japón —con 70 millones de dólares—, Alemania —50 millones—, Francia —26 millones—, Reino Unido —25 millones—, Australia —23 millones—, Italia —19 millones—, España —16 millones—, Corea del Sur —10 millones—, Brasil —9 millones— y Suiza —9 millones—. Durante los años noventa, la importancia económica relativa a nivel cinematográfico de los mercados interna-

---

significativamente favorable para los exhibidores».] Mientras el reparto de taquilla típico en Estados Unidos tiende a ser, con matices, de un 50 por ciento de lo recaudado para los estudios y otro 50 por ciento para los exhibidores, en China la relación se asemeja más a un 25 por ciento para los primeros y un 75 por ciento para los segundos. Lograr la consideración de co-producción en China permite aumentar el porcentaje de ingresos para el inversor extranjero, pasando de ese 25 por ciento a un 38 por ciento: «To be classed as such by Chinese authorities, at least a third of their main creative talent must be Chinese, 30 per cent of its film budget must come from China, some production must take place in China and the film must include a certain amount of undefined Chinese elements» (Watt, 2014). [«Para ser considerado como tal [co-producción china-estadounidense] por las autoridades chinas, al menos un tercio del elenco creativo principal debe ser chino, el 30 por ciento del presupuesto de la cinta ha de tener una procedencia china, parte de la producción debe desarrollarse en el país asiático, y se ha de reservar espacio para incluir en la misma una cantidad indeterminada de elementos chinos».]

<sup>410</sup> De entre el resto de mercados, destacaron las cifras de Rusia —45 millones de dólares—, Corea del Sur —43 millones—, Alemania —38 millones—, México —34 millones—, Reino Unido —33 millones—, Brasil —27 millones—, Japón —27 millones—, Australia —25 millones— y Francia —21 millones—.

cionales fue ciertamente similar a la relación que se dio en el reparto recaudatorio de *Forrest Gump*; casi una radiografía perfecta del peso específico de cada mercado.

El nuevo siglo vino marcado por el crecimiento y asentamiento de los mercados emergentes: Brasil, Rusia, India y, especialmente, China —o los BRIC (por las iniciales de cada país), como habitualmente se los denomina en el sector—. De los 3,080 millones de dólares que estos cuatro mercados generaron en taquilla a lo largo del año 2008, se pasó a 6,200 millones en 2012. En marzo de 2013, la publicación *Deadline Hollywood* estimó que para el año 2017 la cifra conjunta de recaudación de los BRIC rondaría los 12,200 millones de dólares, superando de esa forma la de Estados Unidos y Canadá (Tartaglione, 2013).

Entre los años 2012 y 2013, la recaudación en Brasil creció un 12.5 por ciento —de 800 millones de dólares a 900 millones—; la de Rusia, un 17 por ciento —de 1,200 millones a 1,400 millones—; la de India, un 7 por ciento —de 1,400 millones a 1,500 millones—; mientras la de China lo hizo en un espectacular 33 por ciento —pasando de 2,700 millones a 3,600 millones—, afianzándose como el segundo mercado más importante del sector, solamente por detrás de Estados Unidos y Canadá —que generaron 10,900 millones en el año 2013— (Smith, 2014). Como Phil Hoad (2011) publicó en *The Guardian*:

There never used to be such a thing as «international box office»: there was just the US domestic market, and everywhere else; or Hollywood, and that dismissive catch-all, «world cinema». The Motion Picture Association of America (MPAA), the organisation that promotes the studios' interests home and abroad, never used to mention international box office in its annual report. What happened in 2004 swatted away that complacency: since the late 90s, US domestic box office and international had been running virtually neck-and-neck, [...] somewhere around \$9-10bn each. In 2004, international box office exploded by an incredible 44%, to \$15.7bn, leaving the US standing. It has continued on its strong upwards trajectory since, climbing to \$21.2bn in 2010, with growth in the US (2010: \$10.6bn) holding up about as well as Bruce Willis's hairline.<sup>411</sup>

---

<sup>411</sup> «Tradicionalmente, nunca ha existido nada como “taquilla internacional”: era, simplemente, el mercado doméstico estadounidense y el resto; o Hollywood y ese desdeñoso “resto del mundo”. La MPAA, la organización que promueve y defiende los intereses de los estudios dentro y fuera del país, no solía siquiera mencionar la taquilla internacional dentro de su informe anual. Lo que sucedió en 2004 cambió

Mientras la recaudación en terreno doméstico se ha mantenido estable a lo largo de los últimos diez años, ha sido en el mercado internacional donde se ha concentrado el mayor incremento. Por este motivo, la tradicional relación de 50/50, típica de los años ochenta y parte de los noventa, y ejemplarizada con una película como *Forrest Gump*, ha dado pie a un modelo cada vez más dependiente de las cifras de recaudación internacionales. La lista de las diez películas más taquilleras del año 2013 es la que sigue:

- 1) *Frozen: El reino del hielo* (*Frozen*, Chris Buck y Jennifer Lee, 2013): 1,274 millones de dólares recaudados en todo el mundo, 401 de ellos en Estados Unidos y Canadá, y 873 en el resto del mundo. Relación mercado norteamericano/mercado internacional: 31/69.
- 2) *Iron Man 3*: 1,215 millones de dólares recaudados en todo el mundo, 409 de ellos en Estados Unidos y Canadá, y 806 en el resto del mundo. Relación: 34/66.
- 3) *Gru 2, mi villano favorito* (*Despicable Me 2*, Pierre Coffin y Chris Renaud, 2013): 971 millones de dólares recaudados en todo el mundo, 368 de ellos en Estados Unidos y Canadá, y 603 en el resto del mundo. Relación: 38/62.
- 4) *El hobbit: La desolación de Smaug*: 960 millones de dólares recaudados en todo el mundo, 258 de ellos en Estados Unidos y Canadá, y 702 en el resto del mundo. Relación: 27/73.
- 5) *Los juegos del hambre: En llamas*: 865 millones de dólares recaudados en todo el mundo, 424 de ellos en Estados Unidos y Canadá, y 440 en el resto del mundo. Relación: 49/51.

---

para siempre esa complacencia: desde finales de los noventa, la taquilla estadounidense y la internacional habían estado produciendo prácticamente los mismo ingresos, [...] alrededor de 9,000 y 10,000 millones de dólares cada una. Sin embargo, en 2004, la taquilla internacional explotó y creció un espectacular 44 por ciento hasta los 15,700 millones de dólares, mientras la recaudación estadounidense quedaba estable en sus cifras del año previo. La taquilla internacional ha mantenido su crecimiento constante desde entonces, alcanzando los 21,200 millones de dólares en 2010 —entretanto, la recaudación en Estados Unidos ese mismo año era de 10,600 millones de dólares, manteniéndose prácticamente tan bien como la cabellera de Bruce Willis—».



- 6) *A todo gas 6*: 789 millones de dólares recaudados en todo el mundo, 239 de ellos en Estados Unidos y Canadá, y 550 en el resto del mundo. Relación: 30/70.
- 7) *Monstruos University* (*Monsters University*, Dan Scanlon, 2013): 744 millones de dólares recaudados en todo el mundo, 269 de ellos en Estados Unidos y Canadá, y 475 en el resto del mundo. Relación: 36/64.
- 8) *Gravity* (Alfonso Cuarón, 2013): 716 millones de dólares recaudados en todo el mundo, 274 de ellos en Estados Unidos y Canadá, y 442 en el resto del mundo. Relación: 38/62.
- 9) *El hombre de acero*: 668 millones de dólares recaudados en todo el mundo, 291 de ellos en Estados Unidos y Canadá, y 377 en el resto del mundo. Relación: 44/56.
- 10) *Thor: El mundo oscuro*: 645 millones de dólares recaudados en todo el mundo, 206 de ellos en Estados Unidos y Canadá, y 439 en el resto del mundo. Relación: 32/68.

La relación recaudatoria media de las diez películas más taquilleras del año 2013 nos ofrece el siguiente índice:<sup>412</sup> el mercado doméstico cubre el 36 por ciento de la recaudación global de sus productos, mientras el resto del mundo aporta un 64 por ciento.

La lista de las diez películas más taquilleras del año 2014 ofrece información análoga:

- 1) *Transformers: La era de la extinción*: 1,104 millones de dólares recaudados en todo el mundo, 245 de ellos en Estados Unidos y Canadá, y 859 en el resto del mundo. Relación mercado norteamericano/mercado internacional: 22/78.

---

<sup>412</sup> Si bien solo se están tomando en consideración las diez películas más taquilleras de cada año, no pudiéndose extrapolar los resultados al comportamiento global de la taquilla, el presente análisis ofrece numerosas pistas sobre el consumo de los, *a priori*, productos estrella de Hollywood —los *blockbusters*— y, por tanto, de la realidad cinematográfica al más alto nivel industrial. Aunque, evidentemente, su sesgo local —solo se están considerando producciones estadounidenses— impide ver con claridad la potente realidad económica de cada mercado a nivel local, teniéndose únicamente en consideración el mercado global en cuanto a consumidor de productos hollywoodienses.

- 2) *El hobbit: La batalla de los cinco ejércitos*: 955 millones de dólares recaudados en todo el mundo, 255 de ellos en Estados Unidos y Canadá, y 700 en el resto del mundo. Relación: 27/73.
- 3) *Guardianes de la galaxia*: 774 millones de dólares recaudados en todo el mundo, 333 de ellos en Estados Unidos y Canadá, y 441 en el resto del mundo. Relación: 43/57.
- 4) *Maléfica (Maleficent)*, Robert Stromberg, 2014): 758 millones de dólares recaudados en todo el mundo, 241 de ellos en Estados Unidos y Canadá, y 517 en el resto del mundo. Relación: 32/68.
- 5) *Los juegos del hambre: Sinsajo. Parte I*: 752 millones de dólares recaudados en todo el mundo, 337 de ellos en Estados Unidos y Canadá, y 415 en el resto del mundo. Relación: 45/55.
- 6) *X-Men: Días del futuro pasado*: 748 millones de dólares recaudados en todo el mundo, 234 de ellos en Estados Unidos y Canadá, y 514 en el resto del mundo. Relación: 31/69.
- 7) *Capitán América: El soldado de invierno*: 715 millones de dólares recaudados en todo el mundo, 260 de ellos en Estados Unidos y Canadá, y 455 en el resto del mundo. Relación: 36/64.
- 8) *The Amazing Spider-Man 2: El poder de Electro*: 709 millones de dólares recaudados en todo el mundo, 203 de ellos en Estados Unidos y Canadá, y 506 en el resto del mundo. Relación: 29/71.
- 9) *El amanecer del planeta de los simios*: 709 millones de dólares recaudados en todo el mundo, 209 de ellos en Estados Unidos y Canadá, y 500 en el resto del mundo. Relación: 29/71.
- 10) *Interstellar* (Christopher Nolan, 2014): 673 millones de dólares recaudados en todo el mundo, 188 de ellos en Estados Unidos y Canadá, y 485 en el resto del mundo. Relación: 28/72.

El mismo índice para el año 2014 arroja una situación aún más radicalizada: el mercado doméstico cubre el 32 por ciento de la recaudación global, mientras el resto del mundo aporta un 68 por ciento.

Respecto a años anteriores —ver *Tabla 3*—, la relación ha ido variando de manera lenta pero constante. Mientras entre 1990 y 1993 la proporción se mantuvo, respec-

tivamente, en 47/53, 46/54, 48/52 y 44/56, siempre favorable a la recaudación del resto del mundo sobre la estrictamente doméstica, no fue sino a partir del año 2003 cuando, de una manera prácticamente constante, las diez películas más taquilleras de cada año comenzaron a congregarse una recaudación internacional superior del 60 por ciento, en detrimento del porcentaje local.

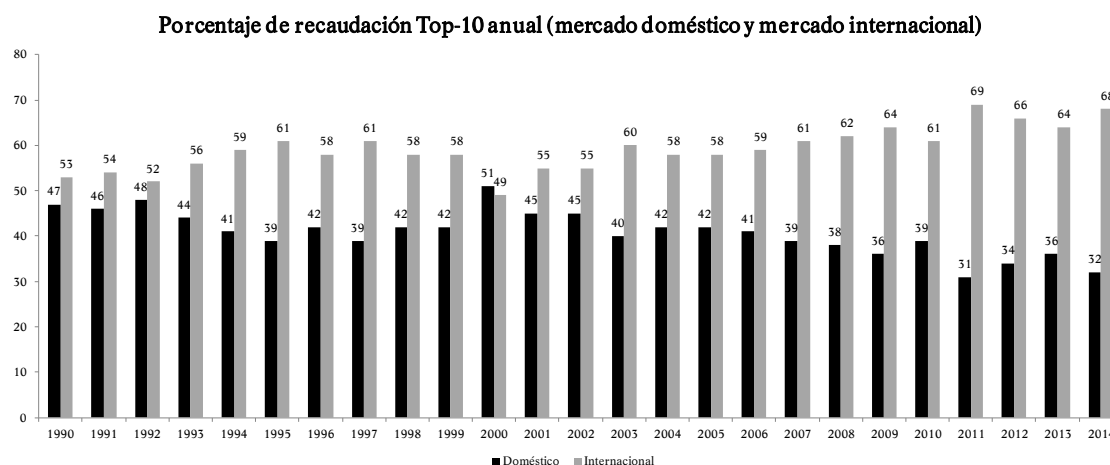


Gráfico 16. Fuente: elaboración propia.

Hasta la fecha, el año más *desproporcionado* ha sido 2011, con una relación 31/69 favorable a los mercados internacionales. El único año de los veinticinco analizados en que la recaudación doméstica de los diez filmes más taquilleros de la temporada estuvo por delante de la internacional fue 2000 —51/49—, fecha en la que películas como *El Grinch* (*How the Grinch Stole Christmas*, Ron Howard, 2000) —con 260 millones de dólares recaudados en Estados Unidos y Canadá del total de 341 que cosechó en todo el mundo; o, lo que es lo mismo, un 75 por ciento de la recaudación tuvo procedencia norteamericana— y cinco más —*Naúfrago* (*Cast Away*, Robert Zemeckis, 2000), *Los padres de ella* (*Meet the Parents*, Jay Roach, 2000), *La tormenta perfecta*, *X-Men* y *Lo que la verdad esconde* (*What Lies Beneath*, Robert Zemeckis, 2000)— recaudaron cuantías superiores en el mercado doméstico que en el internacional.<sup>413</sup>

Como consecuencia de este auge en la recaudación internacional, recientemente ha comenzado a tomar forma un nuevo fenómeno, inédito hasta la fecha, según el cual,

<sup>413</sup> La relación de este índice desde 1990 hasta 2014 es, respectivamente, la que sigue: 47/53 (1990), 46/54 (1991), 48/52 (1992), 44/56 (1993), 41/59 (1994), 39/61 (1995), 42/57 (1996), 39/61 (1997), 42/58 (1998), 42/58 (1999), 51/49 (2000), 45/55 (2001), 45/55 (2002), 40/60 (2003), 42/58 (2004), 42/58 (2005), 41/59 (2006), 39/61 (2007), 38/62 (2008), 36/64 (2009), 39/61 (2010), 31/69 (2011), 34/66 (2012), 36/64 (2013), 32/68 (2014).

películas hollywoodienses que eran estrenadas en Estados Unidos y Canadá y, en un primer momento, eran consideradas como fracasos económicos, al final de sus carreras comerciales terminaban transformándose en pequeños éxitos comerciales gracias a la recaudación procedente de los mercados internacionales. La lista de filmes, desierta hasta hace apenas un par de décadas, aumenta con cada año que pasa, al tiempo que lo hace la proporción de la recaudación internacional. Algunos ejemplos recientes pueden encontrarse en producciones como *Pacific Rim* —presupuestada en 190 millones de dólares, apenas alcanzó los 102 millones en el mercado doméstico; el mercado internacional la catapultó a recaudar un total de 411 millones de dólares—, *Men in Black 3* —con 225 millones de dólares de presupuesto, en el mercado local se alzó con 179 millones; terminó su carrera comercial con 624 millones en todo el mundo—, *2012* —200 millones de dólares de presupuesto, en Estados Unidos y Canadá solamente generó 166 millones; terminó su carrera comercial, sin embargo, con 770 millones de dólares—, *La vida de Pi* (*Life of Pi*, Ang Lee, 2012) —120 millones de dólares de presupuesto que se tradujeron en 125 millones recaudados en el mercado doméstico, y 609 en todo el mundo—, *Ángeles y demonios* —con un presupuesto de 150 millones de dólares, en Estados Unidos y Canadá apenas llegó a los 133; en todo el mundo sumó 486 millones de dólares— o *Los pitufos 2* (*The Smurfs 2*, Raja Gosnell, 2013) —con 105 millones de dólares de presupuesto, en Norteamérica se quedó en 71 millones de recaudación, si bien en todo el mundo sobrepasó los 347 millones de dólares—.

Como Vogel (2015: 104) destaca:

As of 2014, there were approximately 160,000 screens in the world, generating a global box-office total of around \$30 billion from estimated unit ticket sales (admissions) of 7.4 billion. Total feature-film production, representing investment of around \$28 billion, was approximately 5,000 titles, of which 1,200 were made in India. China, too, now produces a large number of titles (~600 in 2014). [...] In all, the importance of international markets continue to grow, as can be seen from the large percentage of total world gross generated outside of North America. For instance, the percentages of total receipts from foreign markets for high-grossing (>\$750 million) films such as *Ace Age: Continental Drift*, *Skyfall* and *Madagascar 3: Europe's Most Wanted* were 83%, 72% and 71%, respectively.<sup>414</sup>

---

<sup>414</sup> «En el año 2014 existen en torno a 160,000 salas de cine en el mundo, las cuales generan unos ingresos de taquilla totales de alrededor de 30,000 millones de dólares —lo que es igual a 7,400 millones de

Si se toma como referencia el número de entradas de cine vendidas en lugar de la recaudación bruta, emerge una realidad: el cine está perdiendo espectadores a pesar de que esté aumentando o manteniendo su recaudación, especialmente en un mercado tan maduro y saturado como el estadounidense. David Thompson (2011) expone la situación con claridad:

The picture business likes to tell us, and itself, that it is doing very well. In the first decade of this century, America's annual domestic box office pushed over \$10 billion (\$10.89 billion for 2010). But \$10 billion, you realise now, is not so great. And in the small print you find that in 2010 1.37 billion tickets were sold, whereas in 2002 it was 1.58 billion—so in eight years, 13% of the audience has melted away. In the 1940s, as war ended and families were reunited in the dark, the figure was 4 billion tickets a year. And the population of America was half what it is now. That's what «mainstream» once meant.<sup>415</sup>

Del 65 por ciento de población estadounidense que iba al cine en 1930, se ha pasado a un 10 por ciento a lo largo de las últimas décadas (Young, Gong y Van der Stede, 2010: 37; Pautz, 2002). Ni siquiera el crecimiento poblacional que ha tenido lugar desde entonces ha podido mantener las cifras de asistencia globales, máxime

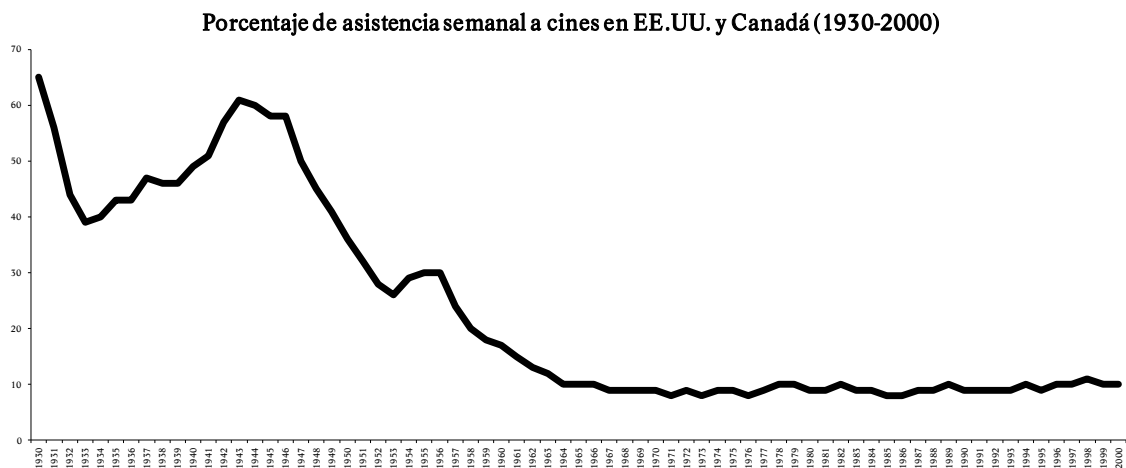
---

entradas vendidas—. La inversión en largometrajes es de 28,000 millones de dólares, lo que supone un total de 5,000 títulos, de los cuales 1,200 fueron producidos en India. China hoy en día es también responsable de producir un importante número de largometrajes —alrededor de 600 en 2014—. [...] Así, la relevancia de los mercados internacionales no hace sino crecer, tal y como puede observarse por la enorme cantidad de ingresos generados anualmente más allá de las fronteras estadounidenses. Por ejemplo, los porcentajes del total de ingresos procedentes del mercado internacional para aquellos filmes con recaudaciones superiores a los 750 millones de dólares, tales como *Ice Age 2: El deshielo*, *Skyfall* o *Madagascar 3: De marcha por Europa*, fueron, respectivamente, del 83 por ciento, el 72 por ciento y el 71 por ciento».

<sup>415</sup> «El negocio del cine gusta de decirnos a los demás, y a sí mismo, que lo está haciendo francamente bien. A lo largo de la primera década de este siglo, la taquilla estadounidense generó más de 10,000 millones de dólares al año —10,890 en 2010—. Pero 10,000 millones, como puede observarse, no es una cantidad tan enorme como parece. Cuando lees la letra pequeña descubres que en 2010 se vendieron 1,370 millones de entradas, mientras en 2002 la cantidad fue de 1,580 millones —en solo ocho años, un 13 por ciento de la audiencia se ha evaporado—. En los años cuarenta, tras el fin de la guerra y con las familias reunidas en torno a la oscuridad, la cifra de entradas vendidas era de 4,000 millones al año. Y la población de Estados Unidos era la mitad de la que ahora es. Eso es lo que alguna vez significó el término *mainstream*».

cuando los competidores del cine como una de las formas predominantes de entretenimiento no han hecho sino aumentar a lo largo de las últimas décadas, haciendo de la comercialización del tiempo libre en los países occidentales uno de los más disputados campos de batalla.

While cinema attendance has clearly declined over the last seventy years in the U.S., the motion picture industry is still «big business» and continues to set new records both in terms of production as well as box office sales. «Though Hollywood was never to recover its immediate postwar status or to recapture its once vast audiences from television, in the decade of the fifties it adapted, counterattacked, and as always survived» (Cook 460). Undoubtedly, the motion picture industry, unlike so many others, knows how to keep going and continue to attract millions to the cinema each week<sup>416</sup> (Pautz, 2002).



*Gráfico 17. Fuente: Pautz (2002).*

No obstante, el cine ha sabido economizar esta nueva realidad. Si en los años treinta nadie podía consumir una película a menos que lo hiciese a través de la sala de exhibición, hoy en día las posibilidades se han multiplicado. En este contexto, una inferior recaudación en cines no es directamente sinónimo de menores ingresos en el largo

<sup>416</sup> «Mientras la asistencia a los cines ha disminuido con claridad a lo largo de los últimos setenta años en Estados Unidos, la industria del cine es todavía un “gran negocio” que continúa estableciendo nuevos récords en términos de producción y taquilla. “Aunque Hollywood nunca recuperó su estatus de la posguerra ni pudo retener a su audiencia una vez apareció la televisión, a lo largo de la década de los cincuenta, supo adaptarse, contraatacar y, como siempre, sobrevivir”. (Cook 460). Es indudable que la industria del cine, a diferencia de muchas otras, sabe cómo mantener su encanto y seguir atrayendo a millones de espectadores a las salas cada semana».

plazo. Es más: la afluencia a los cines ha disminuido; pero no así los rendimientos económicos procedentes de la explotación de los filmes.

#### 4. 2. 4. Secuelas, precuelas, *spin-offs* y *remakes*

En el artículo *The determinants of foreign box office revenue for English language movies*, los autores Terry, Cooley y Zachary analizan los que, a su juicio, son los elementos más determinantes a la hora de que una película funcione o no en la taquilla internacional. Se toman como esenciales los siguientes: el género cinematográfico al que se adscribe el filme en cuestión, la calificación moral concedida al largometraje por la MPAA,<sup>417</sup> el peso y signo de las críticas cinematográficas recibidas y de los premios

---

<sup>417</sup> La Motion Picture Association of America —conocida fundamentalmente por sus siglas, MPAA— es la agencia administrativa responsable de la regulación de las películas producidas por la industria cinematográfica estadounidense. Una de sus principales tareas consiste en evaluar todas y cada una de las películas estrenadas en Estados Unidos. Para ello, un consejo conformado por una serie de individuos con unas características —como se verá— muy concretas, visiona cada película y, en función de los presenciad, otorga un calificativo moral a la misma. En palabras de Jack Valenti, CEO de la MPAA: «There are no special qualifications for Board membership, except the members must have a shared parenthood experience, must be possessed of an intelligent maturity, and most of all, have the capacity to put themselves in role of most American parents so they can view a film and apply a rating that most parents would find suitable and helpful in aiding their decisions about their children's movie going» (Kemper, M., en Finkelman, 2006: 1042). [«No existe una cualificación especial para ser miembro del *Board*, a excepción de que aquellos que lo sean han de compartir cierta experiencia en asuntos de paternidad, poseer madurez intelectual y, sobre todo, tener la capacidad de ponerse en el lugar de la mayoría de los padres estadounidenses para así poder ver una película y clasificarla adecuadamente. Así, los padres pueden emplear estas indicaciones a la hora de decidir qué filmes son más o menos adecuados para sus hijos».] Valoraciones y comentarios aparte sobre la idoneidad del sistema y sus métodos y fines, la MPAA básicamente se encarga de conceder una calificación moral a cada película, atendiendo especialmente a tres tópicos: la violencia, el sexo y las obscenidades en general (Prince, 1999: 15). Las cinco categorías existentes son G —para todos los públicos, independientemente de su edad—, PG —para todos los públicos, aunque se sugiere una cierta guía parental—, PG-13 —para todos los públicos, pese a que se recomienda encarecidamente a los padres extremar las precauciones con sus hijos menores de trece años—, R —restringida; solo se permite la entrada a las salas de los mayores de dieciséis años y de los menores acompañados por uno de sus padres o tutores— y NC-17 —muy restringida; nadie menor de diecisiete años puede ver la película—. En verdad, esta clasificación establecida por la MPAA, más que de obligado cumplimiento, provee de una cierta información a los padres de cara a que estos puedan decidir qué contenidos son más o menos apropiados para sus hijos en función de sus edades (Kemper, M., en Finkelman, 2006: 1042-1043).

cinematográficos concedidos por las distintas academias de cine o círculos de críticos, el presupuesto y, como factor decisivo, el simple hecho de si se trata o no de una secuela —precuela o *remake*—.

Al tomar todos estos elementos y aplicarlos a la recaudación internacional de las películas estadounidenses estrenadas entre los años 2006 y 2008, los autores de la investigación obtuvieron las siguientes conclusiones:

The empirical results [...] indicate a strong foreign demand for action movies and children's movies, which earn an extra \$15 million to \$26 million premium for the favored genres in foreign box office revenue. Movie sequels are shown to have a positive and statistically significant impact on foreign box office performance. Holding other factors constant, sequels earn approximately \$31 million to \$36 million more than other movies. One of the more interesting results is the positive and statistically significant impact an Academy Award win has on the financial performance of a film. Each Academy Award win is estimated to increase foreign box office revenue by approximately \$10 million. Production budget is also identified as a significant determinant of foreign box office performance, while movie critics and movies with a restricted rating are not statistically significant. One avenue for future research extending the exploration of the foreign box office is to compare financial performance of English language versus alternative language movies in multiple countries where English is not the primary language<sup>418</sup> (Terry, Cooley y Zachary, 2010).

De todos los aspectos analizados, ninguno fue tan determinante como el hecho de ser o no una secuela, precuela o *remake*. Podría decirse que, a efectos de recaudación de taquilla, es el aspecto primordial sobre el que fundamentar la producción de

---

<sup>418</sup> «Los resultados empíricos [...] indican una fuerte demanda internacional por las películas de acción y para niños, las cuales, de base, generan un extra en taquilla de entre 15 y 26 millones de dólares en los mercados extranjeros. Las secuelas garantizan igualmente un impacto positivo en el rendimiento económico de un largometraje más allá de las fronteras estadounidenses. Manteniendo otros factores constantes, las secuelas generan entre 31 y 36 millones de dólares más que las películas que no lo son. Uno de los resultados más interesantes es el impacto positivo que supone en la recaudación de un filme el haber ganado un Oscar. Cada uno de ellos se estima que supone 10 millones de dólares extra en los mercados internacionales. El presupuesto es otro de los elementos determinantes, mientras que las críticas y las clasificaciones de edad restrictivas carecen de un peso reseñable. Una posible vía para futuras investigaciones sería comparar los resultados económicos de películas en inglés con las de aquellas con idiomas alternativos en diferentes países donde el inglés no es la lengua principal».



una película de cara a garantizar una determinada rentabilidad en salas; una realidad bien conocida por los estudios de Hollywood —y que, a pesar de todo, no siempre garantiza el éxito de la producción: el número de secuelas recientes que han fracasado en taquilla se cuenta por cientos—.

En esta particular problemática resulta decisivo mantener en mente una idea simple y sencilla, pero a menudo obviada: poner en marcha una superproducción de Hollywood es decididamente caro. Si se toma un producto previo, de asentada aceptación, los riesgos y las dificultades de dar luz verde a un proyecto disminuyen. Y no solo eso: es también más probable que la película funcione mejor en taquilla por el conocimiento previo que los espectadores puedan tener de la obra que se esté tomando como referencia: «The film industry oligopoly dramatically intensified its use of sequels and franchise pictures in the first decade of the twenty-first century. Between 1999 and 2008, each year's top-grossing film worldwide was a sequel or prequel»<sup>419</sup> (Bettig y Hall, 2012: 112).<sup>420</sup>

En este sentido, Boggs y Petrie (1985: 491) llevaron a cabo en uno de sus textos una curiosa —y hasta cierto punto ilustrativa— comparativa entre la producción de se-

---

<sup>419</sup> «El oligopolio industrial cinematográfico intensificó dramáticamente el desarrollo de secuelas y la creación de franquicias a lo largo de la primera década del siglo XXI. Entre 1999 y 2008, la película más taquillera a nivel mundial ha sido cada año una secuela o una precuela».

<sup>420</sup> Las películas que han ocupado el primer puesto de la recaudación mundial desde 1999 hasta la actualidad son, respectivamente: *La guerra de las galaxias. Episodio I: La amenaza fantasma*, con 984 millones de dólares recaudados; *Misión imposible 2*, con 546 millones; *Harry Potter y la piedra filosofal*, con 975 millones; *El señor de los anillos: Las dos torres*, con 923 millones; *El señor de los anillos: El retorno del rey*, con 1,119 millones; *Shrek 2* (Andrew Adamson, Kelly Asbury y Conrad Vernon, 2004), con 920 millones; *Harry Potter y el cáliz del fuego*, con 897 millones; *Piratas del Caribe: El cofre del hombre muerto*, con 1,066 millones; *Piratas del Caribe: En el fin del mundo*, con 963 millones; *El caballero oscuro*, con 1.003 millones; *Avatar*, con 2,777 millones; *Toy Story 3* (Lee Unkrich, 2010), con 1,063 millones; *Harry Potter y las reliquias de la muerte: Parte II*, con 1,342 millones; *Los vengadores*, con 1,519 millones; y *Frozen: El reino del hielo*, con 1,274 millones. Nótese que únicamente *Harry Potter y la piedra filosofal*, *Avatar*, *Los vengadores* y *Frozen: El reino del hielo* pueden ser consideradas como *no-secuelas/precuelas*, si bien *Harry Potter y la piedra filosofal* estaba basada en material literario previo y *Los vengadores* era el intento de dar cabida en una misma cinta al grueso de superhéroes con el que Marvel Studios había estado trabajando previamente en diferentes películas. Las tres secuelas de *Avatar*, que en palabras del propio Cameron se rodarán a la vez, están en camino (Khatchatourian, 2014). La de *Frozen: El reino del hielo* es cuestión de tiempo.

cuelas y *remakes* cinematográficos y las ventajas de la producción en cadena, típica de la construcción de aviones —y de tantas otras formas de producción—:

The primary reason for Hollywood's reliance on remakes and sequels has to do with increases in the cost of producing motion pictures. As movies become more expensive to make, the gamble becomes much greater. Running a movie studio may be compared to running an aircraft factory that continually builds new models with new configurations, with untested control and power systems, and with \$10 million to \$200 million invested in each plane. When finished, each plane taxis to the runway, develops tremendous speed, and tries to get off the ground. There is no turning back. If it flies, it flies; but if it crashes, most of the investment is lost. Aircraft executives operating such a business would be very careful with the planes they designed, and the equivalent of a great many remakes and sequels would be turned out.<sup>421</sup>

La filosofía detrás de la producción de *remakes* se esconde tras los mismos mecanismos que regulan la realización de secuelas. Si bien son conceptos meridianamente distintos, a nivel estrictamente económico tanto secuelas como *remakes* funcionan de manera análoga: tomar un material fílmico previo, preexistente, y darle continuidad en el tiempo presente, ya sea a través de una continuación de la historia original —secuela/precuela—,<sup>422</sup> una actualización del universo representado —*remake*—,<sup>423</sup> o una combinación de ambos aspectos.<sup>424</sup>

---

<sup>421</sup> «La razón principal por la que Hollywood confía en los *remakes* y las secuelas tiene que ver con el reciente incremento en el coste de producción de las películas. Cuanto más caros se vuelven los filmes, mayor es el riesgo. Dirigir un estudio puede equipararse en cierto modo a dirigir una fábrica de aviones que construye continuamente modelos con nuevas modificaciones, sin testeo posible, con una inversión de entre 10 y 200 millones de dólares para cada avión. Una vez finalizada, cada aeronave se desliza a la pista, acelera al máximo de su potencia e intenta despegar. No hay vuelta atrás. Si vuela, vuela; pero si se estrella, la mayor parte de la inversión se pierde por el camino. Los ejecutivos al mando de estas fábricas de aviones son muy cuidadosos con los aviones que diseñan, tal y como lo son los ejecutivos de cine, quienes han aprendido a confiar en las secuelas y *remakes*».

<sup>422</sup> Ejemplos fílmicos hollywoodienses recientes serían *Matrix Reloaded*, *Toy Story 2* (John Lasseter, Ash Brannon y Lee Unkrich, 1999) o *El regreso del caballero oscuro*, por citar algunos casos significativos.

<sup>423</sup> *RoboCop*, *Predators* o *Desafío total* (*Total Recall*, Len Wiseman, 2012) encajarían a la perfección en esta descripción.

<sup>424</sup> *La cosa* (*The Thing*) (*The Thing*, Matthijs van Heijningen Jr., 2011), *La guerra de las galaxias. Episodio I: La amenaza fantasma* o *El hobbit: Un viaje inesperado* serían ilustres representantes de esta corriente.

La realización de *remakes* y secuelas supone, sin embargo, un arma de doble filo para las productoras:

The better the original and the more popular it is, the greater is the number of people who can be counted on to see the remake or sequel. Thus, remakes and sequels guarantee a financial return. They also, however, guarantee a kind of failure, for the better the original, the higher are the expectations of the audience for the remake or sequel, which almost always fails to meet those expectations<sup>425</sup> (Boggs y Petrie, 1985: 491).

A pesar de ello, Hollywood sigue confiando en la adaptación de obras cinematográficas del pasado a los nuevos tiempos. Resulta discutible, pese a que sea un proceso cada vez más normalizado por parte de la industria, que sea una decisión acertada tomar productos relativamente recientes para convertirlos en *remakes* —y más que relativamente recientes, filmes que en aquella cercana fecha fueron ya grandes éxitos de taquilla—. El recuerdo cinematográfico colectivo es hoy mayor que nunca: el *home video* y la programación de películas en televisión han provocado que los largometrajes más taquilleros o memorables de las últimas décadas estén permanentemente en el *top of mind*<sup>426</sup> de los espectadores.

Obras como *RoboCop* o *Desafío total*,<sup>427</sup> especialmente la segunda, fueron grandes éxitos de taquilla en su momento.<sup>428</sup> *Desafío total* fue, de hecho, la quinta pelí-

---

<sup>425</sup> «Cuanto mejor y más popular es la película original, mayor es el número de espectadores que puede contarse que vayan a ver el *remake* o la secuela. Esto hace que ambos, *remakes* y secuelas, garanticen cierto retorno financiero. Sin embargo, del mismo modo, garantizan cierto grado de fracaso: cuanto mejor es el filme original, mayores son también las expectativas de la audiencia hacia el *remake* o secuela, los cuales habitualmente fracasan en su intento por igualar el nivel de calidad de las obras que toman como base».

<sup>426</sup> En palabras de Ubaldo Cuesta (2004: 45): «El fenómeno del “top of mind” (al tope, o arriba de la mente, como si esta fuera la caja de juguetes) indica que las categorías más repetidas se sitúan en las posiciones más favorables de recuerdo (es decir, más accesibles). Recordemos que este fenómeno es muy importante en la comunicación social persuasiva publicitaria, donde el “top of mind” es responsable de la notoriedad de los productos».

<sup>427</sup> Ambas, curiosamente, dirigidas por Paul Verhoeven, uno de los cineastas hollywoodienses más personales y, por ende, más difíciles de adaptar —otro factor de los que habría que tener en consideración a la hora de acometer la realización de un *remake*—.

cula más taquillera del año,<sup>429</sup> vista por millones de americanos en 1990 y, desde entonces, por otros tantos gracias al *home video* y al resto de ventanas de explotación con las que Hollywood cuenta en la actualidad. Apenas han pasado 22 años desde su estreno en salas. La gran mayoría del público que hoy va al cine tiene *relativamente reciente* en su memoria la obra original; un filme que, como se ha señalado que ha sucedido con algunos de estas características, ha ganado con el paso de los años una cierta reputación y prestigio dentro del género.

Golden-age Hollywood, itself an assembly line in the business of manufacturing dreams, often produced remakes. Sometimes directors did new takes on their own old films: Alfred Hitchcock with *The Man Who Knew Too Much* (1934 and 1956), Leo McCarey with the 1939 *Love Affair*, remade as the 1957 *An Affair to Remember*. In the old days, though, movies played their initial run and, for the most part, disappeared. With no access to a video library, and few revival houses, viewers consumed movies and consigned them to faulty memory. [...] In the 21st century, almost every movie is available for viewing; a remake never has the shock of the new—only a, at best, fresh take on familiar merchandise<sup>430</sup> (Corliss, 2012).

---

<sup>428</sup> *RoboCop*, con un escaso presupuesto de 13 millones de dólares, recaudó algo más de 53 millones de dólares en el mercado doméstico. *Desafío total*, por su parte, con un presupuesto de 65 millones de dólares, generó 119 en Estados Unidos y Canadá.

<sup>429</sup> Las cinco películas más taquilleras de 1990 a nivel mundial fueron *Ghost: Más allá del amor* (*Ghost*, Jerry Zucker, 1990), con 506 millones de dólares recaudados; *Solo en casa* (*Home Alone*, Chris Columbus, 1990), con 477 millones de recaudación; *Pretty Woman* (Garry Marshall, 1990), con 463 millones recaudados; *Bailando con lobos* (*Dances with Wolves*, Kevin Costner, 1990), con 424 millones; y la ya mencionada *Desafío total*, con 261 millones.

<sup>430</sup> «Durante la época de oro de Hollywood a veces se producían *remakes*. Algunos directores solían realizaban nuevas versiones de sus antiguas obras: Alfred Hitchcock con *El hombre que sabía demasiado* (1934 y 1956) o Leo McCarey con *Tú y yo* (1939), rehecha en 1957 como *Tú y yo*. Antiguamente, las películas se proyectaban durante su pase inicial y, en general, desaparecían. Sin acceso a videotecas o librerías de vídeos, y con pocos cines que proyectaran filmes antiguos, los espectadores que consumían largometrajes los retenían en su imperfecta memoria. [...] En el siglo XXI, prácticamente cualquier película está disponible para ser vista; un *remake* nunca produce el impacto de una nueva obra —únicamente, y en el mejor de los casos, un cierto soplo de familiaridad—».

Siendo una obra exitosa y, por ende, una marca reconocida y reconocible,<sup>431</sup> resulta hasta cierto punto *irracional* tomarla como base a la hora de realizar un *remake* cuando, precisamente por la naturaleza de superproducción a que está abocada, todas las virtudes de aquella van a ser reducidas a una cierta estandarización y neutralización —de neutralidad—: «Sequels prove that Hollywood lacks of imagination and is interested only in profits. Sequel films are boring and repetitious. They rarely match the original in quality. And when good directors sign on to do sequels, they get a big payday but they compromise their talents»<sup>432</sup> (Bordwell y Thompson, 2011: 12).

Si las comparaciones entre la obra original y el *remake* son inevitables, en casos como este, con obras tan cercanas en el tiempo y que originalmente ya fueron éxitos de taquilla, la situación se agrava: «The new PG-13 movie is a fairly close adaptation of the Verhoeven one and lacks not just the earlier film's newness but also its vigor, density, humor and R-rated juice. It's like the dinner-theater revival of a classic play, whose single asset is to remind those present how good the original was»<sup>433</sup> (Corliss, 2012).

*Desafío total* (2012), protagonizada por rostros reconocidos del Hollywood contemporáneo como Colin Farrell, Kate Beckinsale o Jessica Biel, y contando con un abultado presupuesto de 125 millones de dólares, se saldó como un fracaso en la taquilla doméstica. Recaudó solamente 59 millones de dólares en Estados Unidos y Canadá —apenas la mitad de lo que la obra de Verhoeven ingresó más de dos décadas atrás (y ello sin ajustar los precios a la inflación, lo que haría la comparativa aún más sangrante en tanto que el precio de la entrada en 1990 era significativamente inferior al de

---

<sup>431</sup> Conviene no olvidar que el guion está —libremente— basado en un relato corto del escritor estadounidense Philip K. Dick: *Podemos recordarlo todo por usted* (*We Can Remember It for You Wholesale*, 1966). A pesar de ello, las similitudes entre la obra literaria original y la obra cinematográfica son prácticamente circunstanciales.

<sup>432</sup> «Las secuelas ponen de manifiesto dos cosas: la falta de imaginación que asola Hollywood, y que el único interés de los estudios reside en los beneficios. Estas suelen ser aburridas y repetitivas, y rara vez igualan la calidad del filme original. Y cuando buenos directores son contratados para realizar un producto de estas características, suelen percibir grandes cheques que terminan por coartar sus talentos».

<sup>433</sup> «La nueva versión no recomendada para menores de 13 años es una adaptación ciertamente cercana a la obra de Verhoeven, pero carece no solamente de la novedad y frescura de aquella, sino de su vigor, su fuerza, su densidad, su humor y sus jugos censurables. Es como cuando uno de esos teatros-restaurante adapta una obra clásica: lo único que consiguen es recordarnos cuán brillante es/era la obra original».

2012)—. Si bien en el resto del mundo el filme respondió mejor, sus 198 millones de dólares de recaudación total lo convirtieron en uno de los grandes fracasos de la temporada para Sony/Columbia.

La mejor forma de justificar —económica y narrativamente— la realización de *remakes* es la de tomar productos que, en su día, pasaron desapercibidos y que, tras su visionado, ofrecen potencialidades que quedaron sin explotar o que, en el presente, podrían dar pie a desarrollos más ambiciosos y convenientes.<sup>434</sup>

Asimismo, siempre parece más justificable tomar una obra extranjera que haya funcionado económicamente en su país de origen, pero que apenas sea conocida en el mercado nacional. Es una manera más inteligente y pertinente de poner en marcha un *remake* y de justificar una adaptación a las costumbres y tradiciones locales —*remake*—, tomando como base cierta historia o trama que, tal y como ha quedado demostrado por la taquilla del país de origen, posee elementos potencialmente exitosos —a pesar de que, precisamente por las peculiaridades de cada mercado, lo que funciona en uno no ha de funcionar *per se* en otro; es ahí donde entra en juego la labor de análisis del producto y un estudio de viabilidad que establezca si un *remake* puede permitir adaptar las ideas de aquel mercado al local—.<sup>435</sup> Una máxima que Hollywood conoce bien: «Why distribute a foreign film if one could buy the underlying rights and remake the feature

---

<sup>434</sup> *Mentiras arriesgadas* es un espléndido ejemplo en este sentido. Tomando como referencia el pequeño filme francés *Dos espías en mi cama* (*La Totale!*, Claude Zidi, 1991), sobre un espía que engaña a su mujer sobre su trabajo, James Cameron diseñó y ejecutó una superproducción de acción, plagada de efectos visuales y humor. Por supuesto, pocos o ninguno sabían que *Mentiras arriesgadas* era en verdad un *remake* de una película francesa; ¿a quién le importaba? La obra de Cameron había fagocitado aquella pequeña película a base de talonario, una presencia constante en los medios especializados y la inclusión de una de las estrellas más solicitadas del momento: Arnold Schwarzenegger. El filme fue un éxito de taquilla: con un presupuesto de 115 millones de dólares, recaudó 379 millones en todo el mundo.

<sup>435</sup> Los ejemplos son numerosos: *Infiltrados* —*remake* de la hongkonesa *Juego sucio* (*Mou gaan dou*, Andrew Lau y Alan Mak, 2002)—, recaudó 290 millones de dólares a nivel mundial contando con un presupuesto de 90; *Vanilla Sky* (Cameron Crowe, 2001) —*remake* de la española *Abre los ojos* (Alejandro Amenábar, 1997)—, recaudó 203 millones teniendo por presupuesto 60; *Godzilla* (2014) —*remake* del clásico japonés de los años cincuenta *Japón bajo el terror del monstruo* (*Gojira*, Ishirô Honda, 1954)—, en sus dos versiones recientes, generó 279 millones en 1998 —con un presupuesto de 130—, y 529 millones en 2014 —con 160 de presupuesto—; o *The Ring* (Gore Verbinski, 2002) —*remake* de la japonesa *The ring: El círculo* (*Ringu*, Hideo Nakata)—, que se manifestó como uno de los *sleepers* de la temporada al recaudar 249 millones de dólares con un presupuesto de 48 millones.

with U.S. stars, an American writer, a change plot, and so on?» (Segrave, 2004: 181).<sup>436</sup>

En un mundo donde las campañas de marketing consumen casi tantos recursos como la propia realización del largometraje —en algunos casos, incluso más—, contar con el sustento de una franquicia o marca detrás es esencial. En este contexto, las *major*s trabajan de manera incesantemente en la creación y consolidación de franquicias. Poseer una franquicia en propiedad asegura multitud de secuelas e ingresos a la productoras, no solo procedentes de la explotación directa de las películas, sino de los distintos productos derivados de las mismas —*merchandising*, videojuegos, etc.—; garantizando, además, una estabilidad económica que puede alargarse durante los años que tarde la franquicia en ser clausurada.

Warner Bros. logró entre los años 2001 y 2011 establecer y desarrollar una de las franquicias más rentables de la historia del cine: *Harry Potter*. Midiendo perfectamente los tiempos de estreno y llegando incluso, en una maniobra cada vez más habitual, a dividir la adaptación del último libro de la saga en dos películas,<sup>437</sup> buscando —y consiguiendo— aumentar notoriamente la recaudación final, Warner Bros. fue capaz de mantener viva durante una década su franquicia estrella. Los ocho films que la componen generaron a lo largo de los años, solamente en cines, 7,723 millones de dólares.<sup>438</sup>

A día de hoy, no existe para ninguna *major* objetivo más importante que dar con una potencial franquicia con la que garantizarse un *income* constante durante los años venideros y hacer más fácil —y menos arriesgada— la acometida de otras producciones más *osadas*. Paramount cuenta con *Misión imposible*, *Terminator*, *Star Trek* o *Transformers*; Sony con *Spiderman* o *James Bond*; Warner Bros. con *Lego películas*, *Batman* o *Superman*; Lionsgate con *Los juegos del hambre* o *Divergent*; Fox con *Los*

---

<sup>436</sup> «¿Por qué distribuir un largometraje extranjero cuando uno puede comprar los derechos del mismo y realizar un *remake* con estrellas hollywoodienses, un guionista estadounidense, ciertos cambios de guion, etc.?»

<sup>437</sup> Las franquicias de *Crepúsculo*, *El Hobbit* o *Los juegos del hambre* han seguido la misma dinámica.

<sup>438</sup> El desglose de la recaudación fue como sigue: *Harry Potter y la piedra filosofal* recaudó 975 millones de dólares; *Harry Potter y la cámara secreta*, 879 millones; *Harry Potter y el prisionero de Azkaban*, 797 millones; *Harry Potter y el cáliz del fuego*, 897 millones; *Harry Potter y la orden del Fénix*, 940 millones; *Harry Potter y el misterio del príncipe*, 934 millones; *Harry Potter y las reliquias de la muerte: Parte I*, 960 millones; y *Harry Potter y las reliquias de la muerte: Parte II*, 1,342 millones.

cuatro fantásticos, *El planeta de los simios* o *X-Men*; o Universal con *A todo gas*, *Gru, mi villano favorito* o *Parque jurásico*. Algunas productoras, de hecho, basan enteramente su actividad en desarrollar una sola franquicia/universo. Marvel Studios —empresa bajo el paraguas de Disney/Buena Vista— es el exponente más claro.

De las veinte películas más taquilleras a nivel mundial estrenadas a lo largo del año 2014, diez de ellas fueron secuelas, precuelas o *spin-offs*;<sup>439</sup> tres, *remakes*;<sup>440</sup> tres, adaptaciones literarias;<sup>441</sup> y solamente cuatro estuvieron basadas en material literario original,<sup>442</sup> o, lo que es lo mismo: no estuvieron basadas en material filmico/literario preexistente.<sup>443</sup>

Si se echa la vista aún más atrás, la situación no difiere en demasía: durante los últimos veinte años, y de manera aún más acentuada en los últimos diez, precuelas, secuelas y *remakes* han copado y saturado el mercado cinematográfico mundial. Como muestra de ello, sirva el siguiente ejemplo:<sup>444</sup> de las veinticinco precuelas más taquille-

---

<sup>439</sup> *Transformers: La era de la extinción* —1,104 millones de dólares recaudados—, *El hobbit: La batalla de los cinco ejércitos* —955 millones de dólares recaudados—, *Los juegos del hambre: Sinsajo. Parte I* —752 millones de dólares recaudados—, *X-Men: Días del futuro pasado* —748 millones de dólares recaudados—, *Capitán América: El soldado de invierno* —715 millones de dólares recaudados—, *The Amazing Spider-Man 2: El poder de Electro* —709 millones de dólares recaudados—, *El amanecer del planeta de los simios* —709 millones de dólares recaudados—, *Cómo entrenar a tu dragón 2 (How to Train Your Dragon 2)*, Dean DeBlois, 2014) —619 millones de dólares recaudados—, *Río 2* (Carlos Saldanha, 2014) —500 millones de dólares recaudados— y *Los pingüinos de Madagascar (Penguins of Madagascar)*, Eric Darnell y Simon J. Smith, 2014) —374 millones de dólares recaudados—.

<sup>440</sup> *Maléfica* —758 millones de dólares recaudados—, *Godzilla* —529 millones de dólares recaudados— y *Ninja Turtles* —485 millones de dólares recaudados—.

<sup>441</sup> *Guardianes de la galaxia* —774 millones de dólares recaudados—, *El francotirador* —547 millones de dólares recaudados— y *Big Hero 6* (Don Hall y Chris Williams, 2014) —652 millones de dólares recaudados—.

<sup>442</sup> *Interstellar* —673 millones de dólares recaudados—, *La Lego película (The LEGO Movie)*, Phil Lord y Christopher Miller, 2014) —469 millones de dólares recaudados—, *Lucy* —459 millones de dólares recaudados—, *Al filo del mañana* —369 millones de dólares recaudados—.

<sup>443</sup> Entendiendo como material literario original el propio guion cinematográfico desarrollado *ex profeso* para la producción de la película en cuestión.

<sup>444</sup> Como ya fue mencionado en la metodología, ha de tenerse en consideración que la progresiva inflación en el precio de las entradas provoca que las cifras de recaudación de algunos de los filmes más modernos se vean por encima de las de años pasados, no reflejando siempre por ello un mayor número de



ras de todos los tiempos en Estados Unidos y Canadá, veintitrés de ellas han sido estrenadas entre los años 2000 y 2015.<sup>445</sup> De modo similar, de las veinticinco adaptaciones de series de animación televisivas más taquilleras de siempre, solamente seis fueron estrenadas a lo largo del siglo XX.<sup>446</sup>

---

espectadores. No obstante, para estudiar la situación durante los últimos diez años sí puede ser una medida adecuada, teniendo siempre en cuenta que cuanto más se vaya hacia atrás en el tiempo, más descompensadas resultan las recaudaciones obtenidas en relación al número real de espectadores. De acuerdo al precio medio por entrada, para conseguir una recaudación de un millón de dólares en Estados Unidos, en el año 2014 se necesitaban 123,000 espectadores —precio medio por entrada: 8.15 dólares—, mientras en el 2004 la cantidad era de 161,000 espectadores —precio medio por entrada: 6.21 dólares—.

<sup>445</sup> Las veinticinco películas en cuestión, ordenadas de mayor a menor recaudación, son: *La guerra de las galaxias. Episodio I: La amenaza fantasma*, *La guerra de las galaxias. Episodio III: La venganza de los Sith*, *La guerra de las galaxias. Episodio II: El ataque de los clones*, *El hobbit: Un viaje inesperado*, *Los Minions* (*Minions*, Kyle Balda y Pierre Coffin, 2015), *Monstruos University*, *El hobbit: La desolación de Smaug*, *Star Trek*, *El hobbit: La batalla de los cinco ejércitos*, *Oz, un mundo de fantasía* (*Oz The Great and Powerful*, Sam Raimi, 2013), *Batman Begins*, *X-Men orígenes: Lobezno*, *Indiana Jones y el templo maldito*, *El origen del planeta de los simios*, *Casino Royale*, *El gato con botas*, *X-Men: Primera generación*, *Prometheus* (Ridley Scott, 2012), *Paranormal Activity 3* (Henry Joost y Ariel Schulman, 2011), *El dragón rojo* (*Red Dragon*, Brett Ratner, 2002), *El rey escorpión*, *Annabelle* (John R. Leonetti, 2014), *Alien vs. Predator*, *Underworld: La rebelión de los Licántropos* (*Underworld: Rise of the Lycans*, Patrick Tatopoulos, 2009), y *El exorcista: El comienzo* (*Exorcist: The Beginning*, Renny Harlin, 2004). Las únicas películas estrenadas en el siglo XX son: *La guerra de las galaxias. Episodio I: La amenaza fantasma* e *Indiana Jones y el templo maldito*.

<sup>446</sup> Las veinte películas en cuestión, ordenadas de mayor a menor recaudación, son: *Transformers: La venganza de los caídos*, *Transformers: El lado oscuro de la Luna*, *Transformers*, *Transformers: La era de la extinción*, *Alvin y las ardillas 2* (*Alvin and the Chipmunks: The Squeakquel*, Betty Thomas, 2009), *Alvin y las ardillas* (*Alvin and the Chipmunks*, Tim Hill, 2007), *Scooby Doo* (Raja Gosnell, 2002), *Los pitufos* (*The Smurfs*, Raja Gosnell, 2011), *Alvin y las ardillas 3* (*Alvin and the Chipmunks: Chipwrecked*, Mike Mitchell, 2011), *Airbender, el último guerrero*, *Los Picapiedra* (*The Flintstones*, Brian Levant, 2004), *George de la jungla* (*George of the Jungle*, Sam Weisman, 1997), *Casper* (Brad Silberling, 1995), *El oso Yogi* (*Yogi Bear*, Eric Brevig, 2010), *Inspector Gadget* (David Kellogg, 1999), *Scooby-Doo 2: Desatado* (*Scooby-Doo 2: Monsters Unleashed*, Raja Gosnell, 2004), *Garfield: La película* (*Garfield: The Movie*, Peter Hewitt, 2004), *Los pitufos 2* (*The Smurfs 2*, Raja Gosnell, 2013), *Popeye* (Robert Altman, 1980), *El gran Alberto* (Fat Albert, Joel Zwick, 2004), *Speed Racer* (Andy Wachowski y Lana Wachowski, 2008), *Superdog* (*Underdog*, Frederik Du Chau, 2007), *Niño rico* (*Richie Rich*, Donald Petrie, 2004), *Los Picapiedra en Viva Rock Vegas* (*The Flintstones in Viva Rock Vegas*, Brian Levant, 2000) y

Tal y como apunta el director y guionista Paul Schrader:

Hollywood es un asunto de vino viejo que se ofrece en odres nuevos. Lo que esperan de ti son los odres nuevos en las que puedan poner el vino viejo para poder seguir vendiéndolo. Todo aquel que les propone odres nuevos, un nuevo punto de vista, una nueva estructura, una nueva manera de concebir la imagen está en realidad muy solicitado, pues ¿cómo si no podrían seguir vendiendo ese vino viejo una y otra vez? (Augros, 2000: 75).

El problema surge cuando no hay el suficiente número de creadores o cuando, habiéndolos, el tipo de *exigencia* por parte de los estudios está tan delimitado y predefinido que termina por cercenar cualquier posibilidad de innovación. Es entonces cuando lo más fácil es adherirse a la fórmula de aquello que hasta ese momento ha funcionado. La manera más simple de hacerlo es a través de secuelas, precuelas o *remakes* de aquellos filmes que han logrado buenas cifras de taquilla: «Uno de los problemas de la hegemonía de lo científico-técnico en la empresa [...] es que conduce a la homogeneidad. [...] Las empresas han definido tan bien el mejor modo de hacer las cosas, que ahora todas ellas son más o menos idénticas» (Robledo, 2004: 113-114).

Incluso en aquellos casos en los que una determinada productora no puede acometer la realización de sus propias secuelas por carecer de los derechos de explotación pertinentes, siempre existe la posibilidad de copiar las fórmulas de compañías rivales y explotarlas hasta agotarlas. Como en cualquier situación de competencia mercantil, lo que funciona tiende a ser replicado de manera natural:

La búsqueda de la fórmula milagrosa es inherente a la economía del cine. Es preciso hacer algo que sea al mismo tiempo parecido y diferente. Parecido para aprovechar la buena marcha de un género o de un tema. Diferente para atraer al público y persuadirle de que ha aparecido algo nuevo en la pantalla. [...] [Tal y como la guionista Clay Frohman afirma] «Llega un tipo y dice: “He aquí mi idea: *Tiburón* en una nave espacial”. Eso da como resultado *Alien, el octavo pasajero* (*Alien*, 1979). Al fin y al cabo, es *Tiburón* en una nave espacial. Eso es lo que quieren vender» (Augros, 2000: 76).

A día de hoy, año 2015, Hollywood vive inmerso en una ininterrumpida sucesión de secuelas, *remakes*, precuelas y *spin-offs*, única en el tiempo. Más allá de la falta de originalidad, de la repetición de viejas fórmulas narrativas, o de la aplicación rígida y

---

*Garfield 2* (*Garfield: A Tail of Two Kitties*, Tim Hill, 2006). Las estrenadas durante el siglo XX son: *Los Picapiedra*, *George de la jungla*, *Casper*, *Inspector Gadget*, *Popeye* y *Niño rico*.

oportunista de la parte más mecánica y esquemática de la teoría de los géneros cinematográficos y los ciclos temáticos, el Hollywood más comercial ha apostado por el establecimiento de una estirpe de cine que no tiene visos de agotarse a corto-medio plazo, con las ventajas e inconvenientes que ello conlleva.

#### 4. 2. 5. Cine, videojuegos y transmedia

Today, people have more free time than they did several decades ago, although actual gain is sometimes overstated. Equally, there are now more diverse ways of spending leisure time: more facilities, indoor and outdoor, provided by private companies and public authorities; a greater range of activities from group participatory events, such as sports and musical concerts; and a range of activities within the financial reach of every economic class<sup>447</sup> (Hull, Hutchison y Strasser, 2011: 2).

El sector del entretenimiento en los países occidentales se encuentra saturado de ofertas para el tiempo libre. El cine, antaño una de las principales —si no la principal—, ha perdido terreno en favor de nuevas formas de ocio como los videojuegos o la televisión. En el informe *Essential facts about the computer and video game industry* (2013), publicado por la Entertainment Software Association —ESA—, se recogen algunos datos significativos sobre esta tendencia. Entre los usuarios que a lo largo de los últimos tres años dedicaron más tiempo a los videojuegos, el 58 por ciento de ellos dejó de emplearlo en los juegos de mesa; el 49 por ciento vio menos televisión; el 47 por ciento redujo su asistencia a los cines; y el 44 por ciento vio menos películas en su casa (Entertainment Software Association, 2013: 7). Los datos del informe del 2014 son análogos: durante el mismo periodo de tiempo, el 48 por ciento vio menos televisión; el 47 por ciento fue menos al cine; y el 44 por ciento visionó menos películas en casa (Entertainment Software Association, 2014: 8).

Resulta evidente que mientras el tiempo de ocio se mantiene estable —o, a lo sumo, crece levemente—, la competencia entre las distintas ofertas no deja de incrementarse. Por un lado, esto provoca que el usuario tenga que decidir entre un mayor núme-

---

<sup>447</sup> «Hoy en día la gente tiene más tiempo libre que hace décadas, aunque en ocasiones la ganancia real esté sobredimensionada. De igual forma, ahora hay maneras más diversas que antes de gastar ese tiempo de ocio: más instalaciones, interiores y exteriores, ofrecidas por empresas privadas o autoridades públicas; un rango más extenso de actividades de participación compartida, como deportes y conciertos de música; y un abanico de posibilidades dentro del alcance de cualquier bolsillo».

ro de opciones a la hora de gastar no ya únicamente su dinero, sino también su tiempo —al fin y al cabo, el tiempo es dinero—. Su coste de oportunidad es cada vez más caro y las ramificaciones de cada una de sus decisiones, mayores.<sup>448</sup> A nivel industrial, esta competencia ha favorecido la explotación de nichos de mercado habitualmente descuidados, pero rentables toda vez que los más tradicionales y *comerciales* están, aparte de cubiertos, saturados.

Por otro lado, sin embargo, esta disputada batalla por el tiempo ha provocado que las distintas ofertas de ocio hayan tendido hacia la integración: «Competitive pressures require entertainment companies to create multifunctional products»<sup>449</sup> (Hull, Hutchison y Strasser, 2011: 2). Las videoconsolas y los ordenadores pretenden ser los centros de ocio en torno a los cuales giren el resto de ofertas audiovisuales. Así, uno puede comprar una consola para jugar a los videojuegos que considere oportuno, mientras esa misma consola puede emplearse también para ver películas en formato Blu-ray, escuchar un álbum musical o chatear con otra persona a miles de kilómetros de distancia. No en vano, como también queda recogido en el informe *Essential facts about the computer and video game industry* del año 2014, el 50 por ciento de los usuarios de videoconsolas que utilizan las mismas para, valga la redundancia, jugar a videojuegos, las utilizan también para ver películas; el 26 por ciento para ver series o programas de televisión; y el 24 por ciento para escuchar música (Entertainment Software Association, 2014: 8).

La gran mayoría de las presentes ofertas de entretenimiento —música, cine, literatura, televisión, etc.— van dirigidas prácticamente al mismo tipo de consumidor. En Estados Unidos, en el año 2014 y según estimaciones de la ESA, el 59 por ciento de los americanos juega con videoconsolas —lo que representa unos 186 millones de jugadores—. Para contextualizar: el 68 por ciento —214 millones de americanos— ve películas en salas de cine; 100 millones de estadounidenses están suscritos a alguna oferta de televisión por cable; *Juego de tronos* (*Game of Thrones*, 2011-actualidad), la serie tele-

---

<sup>448</sup> «El costo de oportunidad de ir al cine es el valor de todas las otras cosas que uno podría haber hecho con la misma inversión de tiempo y dinero» (Case y Fair, 1997: 3). Al ser cada vez mayor el rango de actividades a las que uno puede dedicar su tiempo y dinero, el cine, al igual que el resto de ofertas de ocio, sufre esta realidad.

<sup>449</sup> «Las presiones de la competencia obligan a las empresas del entretenimiento a crear productos multifuncionales».

visiva más exitosa del momento, cuenta con 18 millones de espectadores semanales; y Netflix, la popular plataforma de consumo de contenidos audiovisuales online, contaba a finales de 2013 con 33 millones de usuarios americanos (Cox, 2014).

A nivel económico, la industria de los videojuegos lidera con claridad la competición por el ocio en el mundo. Al igual que la del cine, esta industria cuenta con sus propios productos estrella, sus particulares *blockbusters*. En septiembre del 2013, el videojuego *Grand Theft Auto V* (Rod Edge, 2013) generó unos ingresos de 800 millones de dólares<sup>450</sup> durante su primer día a la venta,<sup>451</sup> convirtiéndose instantáneamente en el lanzamiento más exitoso de la historia de cualquier producto de entretenimiento: película, disco de música, etc.<sup>452</sup> Algunos meses antes, el videojuego *Call of Duty: Black Ops II* (Dave Anthony, 2012) superó la barrera de los 1,000 millones de dólares tras solo quince días en el mercado (Kamenetz, 2013).

El fenómeno no es reciente: ya en el año 2001 la industria de los videojuegos<sup>453</sup> estaba facturando más dinero que la del cine —en salas—; en 2003, la facturación global del sector rondó los 21,000 millones de dólares (Vickery y Wunsch-Vincent, 2005: 225); en el año 2012, la cifra alcanzaba los 67,000 millones de dólares. Para 2017,

---

<sup>450</sup> Su presupuesto de 265 millones de dólares lo convirtió en el videojuego más caro de la historia, situándolo en la primera línea de la industria global del entretenimiento junto a las películas más costosas de la historia, léase *Avatar* —280 millones de dólares de presupuesto— o *Enredados* (*Tangled*, Nathan Greno y Byron Howard, 2010) —260 millones—: «The previous record holder for the most expensive video game produced was *Star Wars: The Old Republic*, with a budget of \$200 million. In comparison, the next video games on the list of most expensive video games produced include *Grand Theft Auto 4*, *Disney Infinity* and *Red Dead Redemption*, which had a \$100 million budget each» (Villapaz, 2013). [«Anteriormente, el videojuego que ostentaba el récord de haber sido el más caro de la historia era *Star Wars: The Old Republic* (James Ohlen, 2011), con un presupuesto de 200 millones de dólares. En comparación, los siguientes videojuegos en la lista de los más caros de la historia son *Grand Theft Auto IV* (Rod Edge y John Zurbellen, 2008), *Disney Infinity* (2013) y *Red Dead Redemption* (Rod Edge y John Zurbellen, 2010), cada uno de ellos con un coste de producción de 100 millones de dólares».]

<sup>451</sup> Superando la marca que la anterior entrega de la saga había fijado: *Grand Theft Auto IV* recaudó 310 millones de dólares durante su primer día a la venta, el 29 de abril de 2008 (Chatfield, 2009).

<sup>452</sup> En comparación, *Avatar*, la película que hasta la fecha menos tiempo ha tardado en alcanzar los 1,000 millones de dólares de recaudación, necesitó 17 días para lograrlo. *Grand Theft Auto V* sobrepasó la marca en solo tres días (Villapaz, 2013: WEB).

<sup>453</sup> Considerando como tal: la venta de videojuegos en sí, tanto para ordenador como para consola, las propias videoconsolas, los juegos online y los juegos para dispositivos móviles.

algunas estimaciones hablan de una facturación anual cercana a los 82,000 millones de dólares (Gaudiosi, 2012). Para establecer una comparación adecuada, la facturación mundial de la industria del cine —sumando los ingresos procedentes de las salas de cine y del resto de ventanas de explotación— se situó en el año 2010 en los 94,000 millones de dólares —descendiendo un 17 por ciento respecto al año 2001 si se tiene en cuenta la inflación de los precios— (Kamenetz, 2013).

Esta realidad explica en gran parte el porqué de la integración horizontal de los grandes grupos de comunicación globales. La posibilidad de poder desarrollar productos de consumo que puedan ramificarse a través de cada uno de los pilares de la industria del entretenimiento potencia no solo las sinergias entre cada uno de los estos productos de manera individual, sino que también permite crear un *todo* más complejo e integrado a nivel creativo. Económicamente, estrenar una película en cines, con toda la campaña de marketing centrada en darla a conocer, acompañada por el lanzamiento de la banda sonora —original o no—, del videojuego de la película —que podrá añadir información a la trama o simplemente desarrollarla en otro formato, con posibilidades complementarias pero al mismo tiempo distintas—<sup>454</sup> o, incluso, de material audiovisual complementario —ya sea como complemento al universo presentado o a los personajes de la trama—, es muy rentable.

Sirva como modelo no solo de la rentabilización económica de una saga cinematográfica, sino de las posibilidades narrativas del *transmedia*,<sup>455</sup> la explotación del

---

<sup>454</sup> El lanzamiento de las secuelas de *Matrix* en el año 2003 vino acompañado por la comercialización del videojuego *Enter the Matrix* (Andy Wachowski y Lana Wachowski, 2003), disponible para PlayStation 2, Xbox y PC. A pesar de sembrar ciertas dudas entre la crítica especializada y un amplio sector de los aficionados en cuanto a su calidad, el juego triunfó económicamente en los distintos mercados, vendiendo más de un millón de copias durante su primera semana a la venta (Jenkins, 2006: 95). En *Enter the Matrix*, el usuario tenía la posibilidad de, partiendo de la principal línea argumental de los filmes, y a través del manejo de personajes secundarios, desarrollar subtramas que en las películas apenas eran esbozadas. El aspecto más determinante del juego en lo que a retroalimentación y sinergias narrativas se refiere, fue que ofrecía la posibilidad de, según se iba avanzando en la trama, visionar fragmentos de imagen real rodados por los hermanos Wachowski y todo el equipo técnico-artístico de la franquicia. Únicamente visibles si uno compraba y se pasaba el videojuego, las escenas rodadas con actores de carne y hueso suponían el nada despreciable metraje de 15 minutos.

<sup>455</sup> Concepto que, de manera rápida pero eficaz, podría definirse con las palabras empleadas por Stavroula Kalogeras (2014: 21): «Transmedia storytelling is [...] referred to by industry professionals as cross-

universo *Matrix*. Lo que en 1999 comenzó como una película de presupuesto moderado —63 millones de dólares—, producida por Warner Bros. y Village Roadshow Studios, derivó en una franquicia de entretenimiento global que comprendió, al margen de dos secuelas cinematográficas,<sup>456</sup> la comercialización de bandas sonoras, cómics,<sup>457</sup> cortometrajes de animación lanzados directamente al mercado del DVD,<sup>458</sup> videojuegos,<sup>459</sup> material literario exclusivo sobre la producción<sup>460</sup> y *merchandising* diverso.

---

platform, cross-media, multiplatform, and integrated media». [«La narrativa *transmedia* está considerada por los profesionales de la industria como trans-plataforma, multi-media, multi-plataforma e integrada con el resto de productos audiovisuales».] Se trata de un concepto que pone en relieve la realidad *multi-identitaria* de la actual factoría del entretenimiento, basada en la estructuración de una misma historia en torno a medios diversos pero complementarios —léase, películas, cómics, libros, series de televisión, etc.—.

<sup>456</sup> Las secuelas fueron *Matrix Reloaded* y *Matrix Revolutions*, estrenadas ambas durante el mismo año en una maniobra que no se veía en el Hollywood más comercial desde el estreno de *Regreso al futuro II* (*Back to the Future Part II*, Robert Zemeckis, 1989) y *Regreso al futuro III* (*Back to the Future Part III*, Robert Zemeckis, 1990) con solo seis meses de diferencia (Browne y Browne, 2001: 55) —el *marketing* de la campaña se refería al 2003 como «year of the Matrix»—. [«El año de *Matrix*».] Su carrera comercial se saldó con sendas recaudaciones en cines de 742 y 427 millones de dólares.

<sup>457</sup> *The Matrix Comics* es una recopilación de historietas que se desarrollan en el universo *Matrix*. Nacidas en origen como una extensión de la web oficial de la saga cinematográfica, las historias fueron finalmente publicadas de manera impresa a lo largo de 2003 y 2004 por Burlyman Entertainment, propiedad de los hermanos Wachowski. Tres nuevas historias que no habían aparecido en la web fueron añadidas a la colección con motivo de su publicación en soporte impreso. El editor de los cómics fue Spencer Lamm (2008a: 4), quien en el prólogo del primer volumen ofreció un esbozo de la imagería narrativa de los Wachowski: «La primera idea respecto a la creación de estos cómics fue de Andy y Larry Wachowski, que nos lo propusieron ya en 1997, antes del rodaje de la primera película. Pero no eran adaptaciones, sino nuevas historias. Pensamos, ¿para qué repetirse? Años después, los dos hermanos alcanzarían nuevas cotas de calidad, elaborando las tramas del juego *Enter the Matrix*, la serie de animación *Animatrix* (*The Animatrix*, 2003) y, sí, también los cómics, y las mismas películas. Básicamente, a Larry y Andy les encanta contar historias, sea cual sea la forma». Los Wachowski, por su parte, redactaron el guion de una de las historietas, *Bits and Pieces of Information*, argumento que sería el germen para lo que posteriormente terminaría siendo uno de los cortometrajes animados de *Animatrix: El segundo renacimiento* (*The Second Renaissance*, Mahiro Maeda, 2003) (Vasile, 2011).

<sup>458</sup> Coincidiendo con el día del estreno en salas de *Matrix Reloaded*, *Animatrix*, un DVD que recopilaba nueve cortometrajes de animación que profundizaban en el universo *Matrix* desde diversos enfoques narrativos y estilísticos, fue lanzado al mercado del *home video*. Cuatro de los cortos fueron escritos por los propios Wachowski. *El último vuelo de Osiris* (*Final Flight of the Osiris*, Andrew R. Jones, 2003),

Un ejemplo práctico de cómo la franquicia *Matrix* se estructuró a nivel *transmediático* es el que indica Anna Vasile (2011):

In the short *The Final Flight of the Osiris* one of the secondary characters tries to send a letter to Nebuchadnezzar's team. In the game *Enter the Matrix* the first mission is to pick up the exact same letter from the post bureau. In the end, the movie *Matrix Reloaded* brings up a wink to this story: the characters are discussing the last «message of Osiris», as in the letter we all been chasing through the storytelling universe.<sup>461</sup>

Las lecciones que se desprendieron de la experiencia del fenómeno *Matrix* fueron meticulosamente analizadas y, con el paso de los años, asimiladas por la industria del entretenimiento como una parte integral de las modernas reglas del juego de Hollywood. La película ya no tenía por qué ser el producto final —o mejor: podía no

---

uno de los cortometrajes dirigidos por los Wachowski, fue seleccionado para ser proyectado en las salas de cine como prólogo al visionado de *Matrix Reloaded*.

<sup>459</sup> Junto al ya mencionado *Enter the Matrix*, lanzado en el año 2013 con la intención de coincidir en el tiempo con las dos secuelas de *Matrix*, otros dos videojuegos vieron la luz en años venideros. El primero de ellos, *The Matrix Online* (Nathan Hendrickson, Andy Wachowski y Lana Wachowski, 2005), explotó las características de los juegos multijugador online, situando la acción tras los acontecimientos sucedidos en *Matrix Revolutions*, en una nueva e interminable lucha entre máquinas y humanos. El tercer videojuego, *The Matrix: Path of Neo* (Andy Wachowski y Lana Wachowski, 2005), ponía al jugador en la piel de Neo, el protagonista de la trilogía cinematográfica, ofreciendo la oportunidad de visitar todos los acontecimientos de la trilogía cinematográfica desde el punto de vista de Neo, incluyendo algunas misiones y fases no vistas en los filmes y que completaban y añadían matices a la obra cinematográfica original. El juego estuvo escrito y supervisado por los Wachowski.

<sup>460</sup> Más allá de los entresijos y anécdotas de la producción desvelados en los extras de las múltiples ediciones de DVD de cada una de las películas que fueron lanzadas al mercado con el paso de los años, una obra literaria destacó por encima de todas ellas: *The Art of the Matrix*. Planteada como un acercamiento exhaustivo al sueño de los Wachowski antes de transformarse en película, el extenso volumen muestra al lector cientos de bocetos, esquemas, ilustraciones, esbozos de personajes e, incluso, un primer borrador del guion literario de la primera película, que le permiten sumergirse en cierta manera en las mentes de los creadores de la saga y descubrir cómo nació uno de los fenómenos más decisivos de la cultura cinematográfica popular contemporánea.

<sup>461</sup> «En el cortometraje *El último vuelo de Osiris*, uno de los personajes secundarios intenta enviar un mensaje a la tripulación de la Nebuchadnezzar. En el videojuego *Enter the Matrix*, la primera misión es recoger esa misma carta del puesto de correos. Al final, la película *Matrix Reloaded* ofrece un pequeño guiño a esta historia: en una escena los personajes discuten el último “mensaje de la Osiris”, como en la carta que hemos estado persiguiendo a través del universo narrativo».



serlo—; en su lugar, podía ser un mero eslabón en la larga cadena del complejo entramado del entretenimiento contemporáneo. Podía ser, y de hecho así se ha considerado que sea, un gran anuncio que, lejos de vender marcas comerciales,<sup>462</sup> se vende a sí mismo. Vende un concepto que solo puede ser explotado parcialmente en las salas de cine; para llegar al final es preciso, o al menos aconsejable, sumergirse en el resto del material narrativo producido.

Pero no se obliga al espectador a ello. De hecho, la industria estaría cometiendo un grave error si así lo hiciese. Todo producto de entretenimiento que forme parte de

---

<sup>462</sup> En este sentido resulta esencial citar una de las franquicias más longevas, rentables y significativas de la historia del cine: James Bond. Como Mark Tungate (2008: 166) señala: «The best way to sell yoga—or anything—to a man is probably to get James Bond to do it. Product placement in action movies is an ideal way of targeting males, and Bond is the ultimate action franchise». [«La mejor forma de vender yoga —o lo que sea— a un hombre es probablemente a través de James Bond. El *product placement* en los filmes de acción es una forma ideal de llegar a los públicos masculinos, y Bond representa en este sentido la franquicia de acción definitiva».] Desde sus orígenes, la popular saga británica se ha valido de distintas técnicas de *product placement* para abaratar la producción de los filmes. Lo que en un momento era simplemente una inventiva forma de reducir los gastos, con el tiempo tomó entidad propia. «When the Bond film *Die Another Day* was released in 2002, it marked some 40 years of product placement in the film series. Some believed that the film was yet another example of an extended advertisement featuring watches, cars, and vodka. For this Bond movie alone, some 20 companies paid an estimated \$70 million to have their products placed in the film. At the time, this was a record figure» (Kotler y Armstrong, 2010: 461). [«Muere otro día, estrenada en 2002, supuso 40 años de *product placement* en la franquicia. Algunos creyeron que la entrega no era otra cosa sino un ejemplo de anuncio publicitario alargado donde relojes, coches y marcas de vodka tenían cabida. Solamente para esta película, veinte compañías pusieron dinero por valor de 70 millones de dólares para que sus productos apareciesen en pantalla. En su momento, fue una cifra récord».] Así, hoy en día, las marcas compiten por hacerse un hueco dentro de las aventuras del agente 007. Y, de hecho, conocer el reparto de la nueva entrega es casi tan importante a nivel publicitario como saber cuál será la marca del coche que 007 conducirá o de las gafas que llevará. A menudo criticado, lo cierto es que el fenómeno Bond ha inspirado al resto de *majors* a seguir sus pasos: «We often criticize James Bond for this intensive advertising, to the point that the hero has sometimes been called “sandwich-board man”. In reality, the viewer does not notice more brands here than in other Hollywood films, but it’s always fashionable to criticize a commercial film that, year after year, is always so successful» (Jean Patrick Flandé, en Lehu, 2007: 153). [«A menudo criticamos los filmes de James Bond por el intensivo uso publicitario que se concentra en su seno, hasta el extremo de que el héroe ha sido a veces llamado “hombre-anuncio”. En realidad, el espectador no nota más marcas en estas películas que en cualquier otro producto de Hollywood, pero queda bien criticar un filme comercial que, año tras año, continúa siendo tan exitoso».]

un entramado *transmediático* más complejo —ya se trate de una película, un cómic, una novela o un juego de cartas—, debe funcionar de manera autónoma como producto de entretenimiento que es. Ahora bien, es en los puntos de unión entre uno y otro medio donde los distintos eslabones de un mismo producto *transmediático* encuentra sus cualidades más reivindicables:

Each franchise entry needs to be self-contained so you don't need to have seen the film to enjoy the game, and vice versa. Any given product is a point of entry into the franchise as a whole. Reading across the media sustains a depth of experience that motivates more consumption. Redundancy burns up fan interest and causes franchises to fail. Offering new levels of insight and experience refreshes the franchise and sustains consumer loyalty. The economic logic of a horizontally integrated entertainment industry—that is, one where a single company may have roots across all of the different media sectors—dictates the flow of contents across media. Different media attract different market niches. [...] If there is, however, enough to sustain those different constituencies—and if each work offers fresh experiences—then you can count on a crossover market that will expand the potential gross<sup>463</sup> (Jenkins, 2006: 96).

La tendencia a crear enormes y complejos universos que puedan dar pie a la explotación secundaria de los mismos a través de videojuegos, novelas, series de televisión o juegos de mesa, es más acusada con cada día que pasa. Grandes sagas cinematográficas contemporáneas como *Star Wars*, *El señor de los anillos*, *Harry Potter*, *Los juegos del hambre*, o universos ficticios enteros como los propuestos recientemente por Marvel o DC, se basan en esta máxima: las películas son la primera piedra de toque de un proyecto de entretenimiento mucho mayor. Precisamente, por ser la primera piedra,

---

<sup>463</sup> «Cada elemento de la franquicia necesita ser autosuficiente, de tal modo que no sea necesario haber visto el filme para disfrutar del videojuego, y viceversa. Cada producto es un punto de entrada a la franquicia como un todo. Leer a través de los distintos medios ofrece una profundidad en la experiencia global que motiva a una consumición mayor. La redundancia quema el interés y produce que la franquicia fracase. Ofrecer nuevos niveles de percepción y conocimiento refresca la franquicia y mantiene la lealtad del consumidor. La lógica económica de una industria del entretenimiento integrada horizontalmente —esto es, una donde una única compañía pueda tener ramificaciones en todos y cada uno de los elementos de la industria mediática global— dicta el flujo de contenidos a través de los distintos medios. Cada uno de los medios atrae a nichos de mercado diferentes. [...] Si hay suficiente como para mantener los distintos nichos —y si cada producto ofrece savia nueva a la experiencia global—, entonces se puede contar con una acción *transmediática* que expandirá los potenciales ingresos».

es fundamental hacer todo el ruido posible e invertir enormes sumas económicas en publicidad y marketing. En palabras de Michael Newman:

In the contemporary era of media convergence, serialized storytelling is becoming a mainstay across media and genres. Serial narratives supposedly facilitate spreading franchises out across multiple platforms. The media franchise demands long-format storytelling that can be spun off in multiple iterations. The rise of sequels is a much larger issue than a bunch of directors trying to make lots of money or audiences having unadventurous tastes. Sequel/serial franchises are a central business model in the media industry today, supported and encouraged by the structure of conglomeration and horizontal integration<sup>464</sup> (Bordwell y Thompson, 2011: 18).

Cuanta más recaudación de taquilla logre una película, más positivo será su recorrido a través de las distintas ventanas de exhibición y más rentable será la de todos los productos derivados de la misma. Una explotación que, por las características actuales del mercado, globalizado y transnacional, ofrece mayores dividendos económicos que nunca.

Muchos nichos de mercado que en el pasado no eran percibidos como atractivos para su explotación individual, han vivido un renacimiento con el fenómeno *transmedia* que, de pronto, los ha situado como nichos apetecibles en el terreno de operaciones mundial del ocio gracias a las conexiones y sinergias que pueden establecer con sus hermanos mayores —filmes y videojuegos—.

*The Matrix* is entertainment for the age of media convergence, integrating multiple texts to create a narrative so large that it cannot be contained within a single medium. The Wachowski brothers played the transmedia game very well, putting out the original film first to stimulate interest, offering up a few Web comics to sustain the hard-core fan's hunger for more information,

---

<sup>464</sup> «En la era de convergencia de medios contemporánea, la narrativa serializada se está convirtiendo en un pilar fundamental de los distintos soportes y géneros. Las narrativas serializadas supuestamente facilitan la propagación de franquicias a través de plataformas diversas. La franquicia demanda narrativas de largo recorrido que puedan ser escindidas en múltiples repeticiones. El auge de las secuelas responde a una realidad mucho mayor que la de un simple puñado de directores que pretenden hacer montañas de dinero, o la de unas audiencias con gustos conservadores. Las franquicias basadas en secuelas y en la serialización son un eje central dentro del actual modelo industrial de la industria de los medios de comunicación, soportada y alimentada por la estructura de los conglomerados y por la integración horizontal».

launching the anime in anticipation of the second film, releasing the computer game alongside it to surf the publicity, bringing the whole cycle to a conclusion with *The Matrix Revolutions*, and then turning the whole mythology over the players of the massively multiplayer online game. Each step along the way built on what has come before, while offering new points of entry<sup>465</sup> (Jenkins, 2006: 95).

La de los videojuegos es una industria joven, en constante desarrollo; en ello basa su actual potencial de crecimiento: «What's perhaps most staggering, though, is just how much growth the videogames industry has yet to come. Like the early days of cinema or television, gaming is a young medium, and one that is still growing. It will be another half-century before gaming is truly as "native" to almost everyone alive as cinema, television and recorded music are today»<sup>466</sup> (Chatfield, 2009).

El tiempo dirimirá el alcance final de esta relación y si la misma, como hoy en día parece, continuará estrechándose entre dos medios tan afines y complementarios como son el del cine y el de los videojuegos. A fin de cuentas, son, junto a la televisión, las dos formas de entretenimiento audiovisual predominantes en el mundo. Mientras sigan aumentando las ventas y los ingresos económicos derivados, no parece lógico que la industria permanezca al margen, máxima tratándose de una relación que, con tan poco, puede dar tanta rentabilidad de sí.

---

<sup>465</sup> «*Matrix* es entretenimiento para la era de la convergencia mediática, capaz de integrar múltiples textos y crear una narrativa tan grande que no puede ser solamente contenida en un único medio. Los hermanos Wachowski jugaron la baza del *transmedia* de manera verdaderamente acertada: lanzaron en primer lugar el filme original para generar interés, ofrecieron progresivamente cómics a través de internet para saciar el hambre del núcleo duro de fans, lanzaron el contenido anime como antesala del estreno del segundo filme, junto al del videojuego, para aprovechar la publicidad, cerraron el ciclo ofreciendo una conclusión con *Matrix Revolutions*, y posteriormente se valieron de toda la mitología que habían creado para volcarla sobre los jugadores de un videojuego de ordenador online masivo. Casa paso fue construyendo y añadiendo información a lo que ya había, mientras ofrecía al mismo tiempo nuevos puntos de entrada al universo para los no iniciados».

<sup>466</sup> «Lo que es quizá más sorprendente es el enorme recorrido de crecimiento y desarrollo que aún le queda por delante a la industria de los videojuegos. Como en su momento le sucedió al cine y a la televisión, esta industria es un medio joven que todavía está desarrollándose. Pasará todavía otro medio siglo antes de que los videojuegos sean verdaderamente "nativos" para prácticamente toda persona viva, como el cine, la televisión y la música grabada lo son hoy en día».

#### 4. 2. 6. Calificación moral: un cine menos adulto

Junto a la imparable carrera por ofrecer espectáculos paulatinamente más grandilocuentes y vistosos, la inversión de sumas económicas cada vez más desproporcionadas con cada año que pasa, o la introducción de innovaciones técnicas que poco o nada tienen que añadir a la más elemental narratividad; uno de los rasgos cinematográficos —y/o extra-cinematográficos— fundamentales del cine comercial estadounidense del siglo XXI es la progresiva ausencia de violencia en sus películas:

With a few exceptions—including prominent vigilante films such *Man on Fire*, *The Punisher* (2004), and the *Kill Bill* series—the R-rated action film is an increasingly rare commodity in U.S. multiplexes. Replacing it are action blockbusters promoted for viewers across age ranges, not just the traditionally lucrative 18–34 age demographic but also preteens, parents, and avid filmgoers entering middle age. Nearly all of the successful Stallone and Schwarzenegger films of the 1980s and 1990s carried R ratings for their extensive violence, profanity, and occasional female nudity. Contemporary films often deliver viewers the impression of an adult world but scrupulously withhold the sights and sounds of that world<sup>467</sup> (Gallagher, 2006: 193-194).

La principal razón de esta desaparición gradual de la violencia en el cine comercial se encuentra en las propias productoras y distribuidoras de contenidos. Con el objetivo de lograr alcanzar un mayor *target* poblacional para sus productos, las *majors* de Hollywood parecen haber llegado a una misma conclusión: cuanto menos violenta sea una película, menor será la calificación moral que recibirá por parte de la MPAA y, por lo tanto —al menos *a priori*—, mayor será el rango de espectadores potenciales que podrá acudir a las salas para consumir el filme en cuestión. Las grandes recaudaciones de los largometrajes estrenados a lo largo de los últimos años parecen darles la

---

<sup>467</sup> «Con contadas excepciones —que incluyen los filmes de temática vigilante como *El fuego de la venganza*, *El castigador*, y la serie de *Kill Bill*—, la película de acción con calificación moral R es un producto cada vez más raro en los cines estadounidenses. Remplazando a este tipo de mercancías han aparecido los *blockbusters* de acción destinados a espectadores de cualquier edad, no solo al tradicionalmente lucrativo target comprendido entre los 18–34 años, sino a los preadolescentes, padres y ávidos consumidores de mediana edad. Prácticamente todas las obras exitosas de Stallone y Schwarzenegger de los años ochenta y noventa eran películas calificadas como R por su masivo uso de la violencia, la blasfemia y la esporádica desnudez femenina. Los filmes contemporáneos tienden a ofrecer al espectador la impresión de un mundo adulto, pero ocultan escrupulosamente las imágenes y sonidos de ese mundo».

razón.<sup>468</sup> Y, como bien apunta la máxima de Hollywood: si algo es rentable, ¿por qué cambiarlo?:

One should not forget that the film industry is one whose revenue is largely determined by the box office success of its products. To maximize revenues, most film industry personnel recognize that movies need to be viewable by the widest possible audience. Consequently, movie studio executives will sometimes exert pressure on screenwriters and directors to avoid including content that will trigger one of the more severe ratings<sup>469</sup> (Kemper, M., en Finkelman, 2006: 1043).

Como resultado, la calidad artística y las posibilidades cinematográficas se ven, hasta cierto punto, coartadas. La obligatoriedad de realizar un tipo de producto dirigido a un público tan general limita, por un lado, la oferta cinematográfica a determinados géneros que, por sus particularidades, se adaptan mejor a ese tipo de realidad; y, por el otro, coarta la libertad creativa del elenco artístico de la producción, reduciendo las posibilidades del medio, y dando lugar a, por norma general, resultados estandarizados, con una vasta presencia de clichés y lugares comunes.

---

<sup>468</sup> Las veinticinco películas con una calificación R que más dinero han recaudado en Estados Unidos y Canadá a lo largo de la historia han sido, en este orden, las siguientes: *La pasión de Cristo* (*The Passion of the Christ*, Mel Gibson, 2004), *American Sniper*, *Matrix Reloaded*, *Resacón en Las Vegas* (*The Hangover*, Todd Phillips, 2009), *Resacón 2: ¡Ahora en Tailandia!* (*The Hangover Part II*, Todd Phillips, 2011), *Superdetective en Hollywood*, *El exorcista* (*The Exorcist*, William Friedkin, 1973), *Ted* (Seth MacFarlane, 2012), *Salvar al soldado Ryan*, *300*, *De boda en boda* (*Wedding Crashers*, David Dobkin, 2005), *Terminator 2: El juicio final*, *Infiltrados en la universidad*, *Gladiator*, *Pretty Woman*, *Algo pasa con Mary* (*There's Something About Mary*, Peter Farrelly y Bobby Farrelly, 1998), *Air Force One* (*El avión del presidente*), *Rain Man* (Barry Levinson, 1998), *Matrix*, *La boda de mi mejor amiga* (*Bridesmaids*, Paul Feig, 2011), *Perdida* (*Gone Girl*, David Fincher, 2014), *Cincuenta sombras de Grey* (*Fifty Shades of Grey*, Sam Taylor-Johnson, 2015), *Hannibal* (Ridley Scott, 2001), *Django desencadenado* (*Django Unchained*, Quentin Tarantino, 2012), y *Cuerpos especiales* (*The Heat*, Paul Feig, 2013). Dieciséis fueron estrenadas en el siglo XXI.

<sup>469</sup> «Uno no debería olvidar que en la industria cinematográfica los beneficios dependen en gran medida del éxito en taquilla de sus productos. Para maximizar los ingresos, la mayoría del personal que trabaja en la industria coincide en señalar que las películas han de llegar al espectro de audiencia más amplio posible. En consecuencia, los ejecutivos de los estudios tienden a presionar a guionistas y directores para evitar que estos toquen ciertos contenidos que puedan hacer a un determinado filme alcanzar una calificación moral demasiado severa o restrictiva».

Paul Verhoeven, cineasta que a lo largo de su carrera comercial ha sufrido como pocos las injerencias de la MPAA en sus películas, ha mantenido a pesar de todo el estoicismo al hablar sobre *Instinto básico* (*Basic Instinct*, Paul Verhoeven, 1992): «If you want to be in this business, you have to realize that people, companies, are investing money and are dependent of the success of the movie in order to survive. [...] The movie cost \$45 million, so you cannot say “fuck you all”»<sup>470</sup> (Sandler, 2007: 135). Una lección esencial para todo cineasta que quiera contar con la posibilidad de trabajar en Hollywood.

There are sometimes major disagreements between the studio and the director as to what rating the film should attempt to qualify for. For example, the prevailing wisdom at many studios is that a PG-13 rating is preferable to an «R» because more teenagers can purchase tickets on their own. [...] The director, on the other hand, may believe that his vision for the film can only be realized with the more graphic violence that an «R» rating denotes<sup>471</sup> (Appleton y Yankelevits, 2010: 98).

Un ejemplo de las contradicciones que plantea este paradigma encontrarse en la franquicia de acción *Los mercenarios*.<sup>472</sup> Resulta reseñable por cómo, desde la primera entrega de la saga hasta la tercera —y última hasta la fecha—, la edulcoración sufrida en su discurso la ha afectado hasta el punto de hacerla perder su propia identidad.

---

<sup>470</sup> «Si quieres estar en este mundo, lo primero que has de tener en cuenta es que la gente, las empresas, invierten dinero y son completamente dependientes del éxito de las películas para sobrevivir. [...] Una película puede costar 45 millones de dólares, no puedes decir “que os den” así como así».

<sup>471</sup> «En ocasiones existen importantes desacuerdos entre el estudio y el director sobre qué calificación moral establecer para una determinada producción. Así, la opinión predominante en multitud de estudios es que una clasificación de PG-13 es preferible a una R porque más adolescentes pueden comprar tickets por su propia cuenta. [...] El director, por su parte, puede considerar que su visión del filme solamente puede llevarse a la práctica a través de más violencia gráfica; o lo que es lo mismo, con una clasificación R».

<sup>472</sup> La mera existencia de la película —y más aún: la franquicia—, basada en una supuesta recuperación de un cine de acción ya caduco y superado —el de los años ochenta y noventa; dos décadas que, a pesar de considerarse en numerosas ocasiones como análogas, presentan diferencias—, protagonizada por las por aquel entonces estrellas de ese tipo de cine, sirve como perfecto contrapunto con el que unificar dos realidades tan disociadas como el cine de acción de aquellos tiempos y el actual. Lo verdaderamente interesante es que ninguna de las tres entregas de *Los mercenarios* respeta por entero el cine que está intentando rescatar: ni sobriamente, ni paródicamente. Es, simplemente, una anacronía que por su rareza y significación, merece la pena significar.

Por un lado, no debiera dejarse pasar por alto un hecho: dentro de los filmes de acción, la reducción de un calificador moral R a PG-13 produce más limitaciones de las que puede provocar en otros géneros cinematográficos menos sensibles a la violencia, el sexo y/o las obscenidades. La acción, por definición violenta, pierde credibilidad si es infantilizada —especialmente cuando el resto de elementos que rodean el discurso cinematográfico no persiguen la infantilización, sino la seriedad y la sobriedad; *Commando*, por tanto, sería un ejemplo donde esa infantilización no produciría grandes trastornos, al ser el filme, igualmente, excesivo y, en cierto modo, paródico—. <sup>473</sup>

*Los mercenarios 3*, axioma del fracaso del sistema de la edulcoración hollywoodiense normalizada, ofrece todas las contradicciones que una película de acción del ciclo puede ofrecer. Repleta de muertes que suponemos pero que apenas vislumbramos, sin derramamiento apenas de sangre en pantalla, sin descalificativos ni violencia verbal, las luchas, los combates y los tiroteos, en apariencia peligrosos y mortales, ofrecen una constante sensación de liviandad y lejanía, de desbordante alucinación. El alejamiento de la violencia convierte en cartón piedra la realidad cinematográfica de la acción, despojándola de uno de sus principales valores; quizá el principal. Cuando en el combate final, decenas de militares, acaso cientos, mueren a manos y/o bajo el fuego de los mercenarios, nadie parece estar perdiendo la vida. La ingravidez es total. Cualquier videojuego posee más violencia que *Los mercenarios 3*.

Más aún: cualquier espectador medio conocedor de la trayectoria fílmica de actores como Sylvester Stallone, Arnold Schwarzenegger, Jason Statham o Wesley Snipes no podrá sino sentir la ausencia de violencia en pantalla como la ausencia misma de los propios actores, convertidos en marionetas de un vehículo infantilizado que, más

---

<sup>473</sup> Una película, también de acción, como *Guardianes de la galaxia*, clasificada como PG-13 por la MPAA, sufre menos la limitación de la violencia que *Los mercenarios 3*. La razón es sencilla: su atmósfera *pulp*, recargada y repleta de guiños *metareferenciales* y elementos humorísticos, permite incorporar con mayor facilidad al discurso narrativo una violencia que predomina por su esteticismo en lugar de por su severidad o agresividad. No obstante, la película dirigida por James Gunn, incluso no haciendo uso de una violencia física grotesca o explícitamente hiriente hacia el espectador, ofrece cuantiosos elementos inquietantes que, en suma, banalizan o restan importancia a la misma. El resultado final se manifiesta como una extraña mezcolanza posmoderna en la que, en base a la hipérbole y la caricaturización prolongada, se relativiza la gravedad de la violencia, haciéndola encajar a la perfección dentro del tono desenfadado de la cinta y la auto-reflexión continua que se establece entre el discurso cinematográfico, la ruptura constante de los códigos genéricos y la acuciante —aunque perseguida— falta de severidad.



allá de presentarles con una edad extravagante para el tipo de acciones que realizan, les ridiculiza robándoles la contundencia de sus acciones.

Si el objetivo principal de los estudios a la hora de luchar por la obtención de una calificación moral menos restrictiva es aumentar el potencial número de espectadores, en obras como *Los mercenarios 3*, este falseamiento artificial del discurso cinematográfico provoca el efecto contrario. Teniendo en cuenta que el espectador potencial de una película de tales características es un público adulto, conocedor de las obras clásicas de los años ochenta y noventa protagonizadas por esa pléyade de antiguas estrellas del celuloide como los ya mencionados Lundgren, Stallone o Snipes, y, por tanto, sabedor igualmente de que la violencia de aquellas películas era un elemento innegociable e inseparable de las mismas, ofrecer un producto que trata de reunir a todas esas estrellas a modo de homenaje o extensión de aquel cine, eliminando la violencia y banalizando las acciones de sus protagonistas, no puede ser sino un grave error de planteamiento.

Al querer abarcar un mayor público, *Los mercenarios 3* está rechazando a su público más fiel y le está privando de la violencia real de sus héroes. Al mismo tiempo, por mucho que se hubiese rebajado la calificación moral —incluso aunque hubieran logrado llegar a un imposible G o PG—, no se habría reflejado —como así ha sido— en una mejora en la recaudación de taquilla,<sup>474</sup> en tanto que los actores protagonistas, residuos de otra generación, no son conocidos ni resultan atractivos para el público juvenil y/o adolescente —los dos públicos a los que, en teoría, se está tratando de llegar al rebajar la calificación moral de R a PG-13—.

Privar a un producto cinematográfico que debiera ser R de sus cualidades innatas para dotarle forzosamente de atributos PG-13, por mucho que, *a priori*, el público potencial aumente, es un error —hacerlo a la inversa, aunque no se lo haya planteado ni se lo planteará ningún ejecutivo de Hollywood, sería igualmente aberrante—. Una de las consecuencias que está acarreado esta huida de la calificación R es que las productoras, conscientes —a pesar de todo— de los límites que supone una calificación moral PG-13 a la hora de desarrollar algunas de sus historias, están introduciendo cada vez más

---

<sup>474</sup> *Los mercenarios 3* ha sido la película menos taquillera de la franquicia. Si *Los mercenarios* logró recaudar 274 millones de dólares a nivel mundial y *Los mercenarios 2*, 305 millones, la tercera entrega apenas alcanzó 206 millones.

elementos violentos y/o discordantes en sus películas, tratando de llevar al límite la calificación PG-13.<sup>475</sup>

Recientemente, *El caballero oscuro* fue motivo de críticas por ciertas voces de la industria por esta situación: con escenas de una oscuridad moral notable y situaciones que rozaban lo desagradable y grotesco con demasiada frecuencia, el filme, para satisfacción de Warner Bros. —acaso como resultado de sus presiones—, terminó consiguiendo una calificación PG-13. El sector se mostró altamente escéptico al respecto, criticando a la MPAA por haber obviado algunos elementos que situaban al filme de Nolan más cerca de la calificación R que de la PG-13:

The film broke every box office record in history. It also heavily targeted youth. It was, after all, a film about comic book hero! Yet, there was wide ranging agreement amongst critics that the film, rated PG-13, should have been rated R, and was definitely not fid-friendly. Christopher Orr of *The New Republic* wrote, «this is not a film for children, and the MPAA should be ashamed of its PG-13 acquiescence»<sup>476</sup> (Hagelin, 2009: 163).

Parece evidente que la industria prefiere —y necesita— la calificación PG-13 para atraer a un mayor número de espectadores a las salas —especialmente, al sector juvenil,

---

<sup>475</sup> Veinte años atrás, la situación en Hollywood era análoga: la única salvedad era que se trataba de llevar al límite la calificación R para no obtener una NC-17 —o X—, y no la PG-13 para no obtener una R. El cineasta Paul Verhoeven estuvo durante gran parte de su carrera en Hollywood moviéndose en esa dicotomía. Como recoge Kevin Sandler (2007: 135): «Verhoeven was contractually obligated to deliver an R on *Basic Instinct* to TriStar, [...] a situation that he was quite accustomed to at the time. Each one of the Dutch director's previous U.S. pictures—*Flesh+Blood* (1985), *RoboCop* (1987), and *Total Recall* (1990)—earned a tentative X from the Rating Board before being cut down to an R. *Basic Instinct* went through the same editing process, just with more notoriety». [«Verhoeven estaba contractualmente obligado a hacer de *Instinto básico* un productor R para TriStar, [...] una situación a la que, por aquella época, estaba más que acostumbrado. Todas las producciones previas del director holandés en EE.UU. —*Los señores del acero* (1985), *RoboCop* (1987), y *Desafío total* (1990)— estuvieron cerca de ser calificadas como X por el *Board* antes de ser editadas y quedarse en lo que finalmente sería una R. *Instinto básico* pasó por el mismo proceso que los tres filmes anteriores, la única salvedad fue que la notoriedad fue mayor».]

<sup>476</sup> «La película rompió todos los récords. Estaba, además, dirigida a una audiencia joven. Después de todo, ¡era una películas sobre un héroe de cómic! A pesar de ello, existió en su momento cierta corriente crítica que consideraba que el filme, en lugar del PG-13 final que obtuvo, habría de haber sido clasificado como R. Christopher Orr, de *The New Republic*, escribió: “Esta no es una película para niños, y la MPAA debería sentirse avergonzada por consentir un mero PG-13”».

el público objetivo del cine hoy en día—,<sup>477</sup> pero al mismo tiempo, en otra de esas esquizofrenias tan características del mundo del cine, fuerza la situación para acercarse lo máximo posible al calificativo R, sabedora de que ese es el lugar idóneo para determinadas películas; el lugar donde todo fluye más y mejor, narrativa y estilísticamente hablando —así es, al menos, en el caso del cine de acción—.

Desde los años noventa hasta la actualidad, esta tendencia se ha ido desarrollando de manera paralela a la propia industria cinematográfica hollywoodiense:

In a more recent study, Thompson and Yokota (2004) assessed nearly 2,000 movies releases between 1992 and 2003. They found that the amount of objectionable content had increased significantly over time. In particular, a movie rated PG-13 in 2003 included approximately as much violence, nudi-

---

<sup>477</sup> Como Timothy Shary (2003: 490) argumenta: «American cinema in the late twentieth century revealed a curious and often inconsistent cultural fascination with stories about and images of young people. Various film trends catering to young audiences had emerged over past generations, but movies in the last twenty years of the century appeared almost fixated on capturing certain youth styles and promoting certain perspectives on the celebration (or, really, survival) of adolescence. Many arguments persist as to why teenagers have been targeted by Hollywood: youth have disposable incomes which they enjoy spending on entertainment; today's children become the consumption-driven parent of tomorrow; filmmakers engage in the vicarious experiences of their own lost youth. As evidence by the latest massive outpouring of American youth films starting in the late 1990s, and the parallel production of teen-oriented television shows, magazines, and multimedia outlets, as well as the attention paid to youth attitudes and behaviors in the wake of various scandals, crimes, and accomplishments, the imagining of contemporary youth has become indicative of our deepest social and personal concerns». [«El cine estadounidense de finales del siglo XX reveló una curiosa, y a veces inconsistente, fascinación cultural por las historias e imágenes de y sobre gente joven. Varias corrientes cinematográficas dirigidas a un público joven ya habían surgido a lo largo de las últimas generaciones, pero a lo largo de los últimos veinte años del siglo, los filmes parecían estar, en cierto modo, obsesionados con capturar y registrar ciertos estilos de vida juveniles, promoviendo y celebrando la adolescencia. Numerosos razonamientos han tratado de explicar el porqué de esta fascinación de los estudios por los adolescentes: los jóvenes tienen ingresos disponibles que disfrutan gastando en entretenimiento; los jóvenes de hoy se convertirán en los consumidores prioritarios del mañana; cineastas atraídos por esa experiencia vicaria de su propia adolescencia perdida, etc. Como queda evidenciado por el enorme número de filmes estadounidenses dirigidos a un público juvenil desde los años noventa en adelante, así como por la producción en paralelo de series de televisión, revistas y ofertas multimedia juveniles, y la atención prestada a determinados actos y actitudes de este grupo social tras distintos escándalos, crímenes y logros, el imaginario de los jóvenes ha llegado a convertirse en un indicio de nuestras más profundas preocupaciones sociales y personales».]

ty, and offensive language as did an R-rated movie of 10 years before<sup>478</sup> (Gentile, 2008: 538).

La tendencia en este sentido parece evidente: el cine comercial —sobre todo el de acción— continuará, durante los próximos años, ocultándose tras la calificación moral PG-13. Los estudios seguirán forzando la situación e incorporando el mayor número de elementos de violencia gráfica y verbal que la MPAA les permita, con la vista puesta en lograr, a la vez, las ventajas de una película PG-13 y las de una R; a saber: atraer a un mayor número de espectadores a las salas y proveer a la propia narrativa cinematográfica del máximo número de herramientas y/o elementos con los que poder trabajar de manera acorde a cada situación —sin artificiosas limitaciones—.

---

<sup>478</sup> «En un estudio reciente, Thompson y Yokota (2004) evaluaron 2,000 películas estrenadas entre 1992 y 2003. Encontraron que la cantidad de contenido cuestionable se había incrementado considerablemente con el paso de los años. En concreto, una película clasificada como PG-13 en 2003 incluía aproximadamente tanta violencia, desnudos y lenguaje ofensivo como un largometraje R contenía diez años atrás».



## 5. El cine de Steven Seagal: industria y autoría

El análisis propuesto trata de cubrir la ausencia de un estudio profundo y sistemático sobre la obra de Steven Seagal en cuanto a uno de los principales representantes del ciclo de acción de Hollywood —especialmente, durante los años noventa—. Al margen de los ensayos y estudios ya comentados —en torno a la masculinidad, la violencia, la *kinestesia* de las escenas de acción o la primacía de la imagen sobre la narrativa—, a día de hoy no existe un trabajo de investigación de características análogas al planteado en esta tesis doctoral.

La división de la obra de Seagal en distintas etapas no pretende situar barreras donde no las hay ni establecer acotaciones donde no sea pertinente. Más bien responde a la necesidad de crear un hilo conductor que permita abordar el análisis pormenorizado de su filmografía —y del contexto cinematográfico de Hollywood— con un orden mínimo. A pesar de que la constitución de cada periodo está delimitada por el parámetro temporal, este factor no ha de tomarse como el fundamental de la división; lo esencial es el contenido conceptual y formal que se manifiesta a través de cada una de las obras comprendidas dentro de cada etapa o ciclo, y que mediante la repetición sistemática —o no—, crea patrones fácilmente identificables. No se persigue establecer divisiones aleatorias, sino clasificar todos los filmes analizados en grupos compactos y diferenciados —que no por ello han de mantenerse estancos entre ellos— para su mejor comprensión y estudio.

En la obra *Seagalogy: A Study of the Ass-Kicking Films of Steven Seagal*, Vern divide la obra de Seagal en cinco etapas: la *Edad de oro* (1988-1991), la *Edad de plata* (1992-1997), el *Periodo de transición* (1998-2002), la *Fase de los directos a DVD* (2003-2009) y la fase del *Jefe Seagal* (2009-presente [que, debido al año de publicación, comprende hasta el 2012]). La clasificación de Vern resulta demasiado personal y subjetiva. La *calidad* de las películas desempeña un papel protagonista en esta división, y no otros factores que, de cara a un análisis serio y epistemológicamente responsable, habrían de contar con mayor repercusión. De ahí que los primeros filmes de Seagal, aquellos que abarcan desde finales de los años ochenta hasta mediados de los noventa, compongan, respectivamente, lo que el autor ha denominado *Edad de oro* y *Edad de plata*; mientras los posteriores, en una decisión quizá demasiado interesada, han sido englobados en base a tres términos que, a diferencia de los dos primeros periodos, na-

da tienen que ver con la *calidad/no calidad* de las películas. Es también cuestionable considerar que un elemento colateral —que no coyuntural— de la explotación de sus obras, como es que sean lanzadas directamente al mercado del DVD sin pasar antes por las salas de cine, sea por sí mismo motivo suficiente como para generar una diferenciación específica que se traduzca en un cambio de periodo o ciclo —representa un aspecto interesante, pero no es en sí mismo un elemento diferenciador y/o causal como para establecer un cambio de etapa; al contrario, se trata de una consecuencia directa de una mentalidad y un punto de vista muy determinados por Seagal, lo que a fin de cuentas lo convierte en efecto y no en causa—.

Así pues, bajo el prisma con el que se ha procedido a realizar el análisis, se ha considerado que la obra cinematográfica<sup>479</sup> de Steven Seagal puede ser dividida en tres etapas, bautizadas con los siguientes nombres: *clasicista* (1988-1992), *manierista* (1993-2002) y *metadiscursiva* (2003-2015). Las tres etapas dan forma a una evolución constante que no se ha detenido en ninguno de los filmes que ha protagonizado y que, tras más de veinticinco años desde su primer largometraje, ha terminado por cristalizar en el resultado final que durante tanto tiempo se había ido dejando entrever a través de las *fisuras* de sus obras de ficción: la *metaficción* del propio discurso narrativo y la superación del personaje ficticio por la figura del mito.

De cara a la enumeración de cada una de las etapas y a su correcta exposición y explicación, la estructura seguida a lo largo del presente capítulo es la siguiente: tras realizar una breve descripción general donde se expone el significado de cada uno de los nombres asignados a las etapas —*clasicismo*, *manierismo* y *metadiscursivo*—, dejando constancia de su validez a través de ejemplos concretos de películas pertenecientes a cada uno de los ciclos, se procede a un análisis pormenorizado de cada una de las obras en relación directa con la participación autoral de Seagal en la misma —en contraposición, principalmente, a la figura del director de la cinta y, cuando así fuese pertinente, a la productora—. Finalmente se ofrece un esbozo del contexto cinematográfico del cine de acción estadounidense durante cada uno de los periodos y se compara con

---

<sup>479</sup> Quizá sería más acertado referirse a ella como obra *audiovisual*, pues la serie para televisión *Steven Seagal: Con su propia ley* forma una parte importante del corpus documental. A pesar de ello, se ha optado por mantener la palabra *cinematográfica* por el incuestionable peso de este tipo de producciones si se atiende a su filmografía completa —y porque, a fin de cuentas, no toda la obra audiovisual de Seagal ha sido tenida en consideración, tal y como ha sido indicado en el epígrafe de la metodología—.

el tipo de cine que Seagal estaba haciendo en cada una de las etapas. Con esta triple relación se busca dar respuesta a distintas preguntas: ¿por qué el cine de Seagal es como es? ¿Qué relación guarda con los directores y las productoras de cada una de sus películas a nivel creativo/autoral? ¿Cómo es la evolución de su cine en relación a la evolución de otras obras del ciclo temático? ¿Cuánto son de taquilleras sus obras?

### 5. 1. La etapa *clasicista* (1988-1992)

La primera etapa de la obra de Seagal propuesta es la *clasicista*. Se ha huido del término *clásico* para evitar transmitir una —falsa— identificación entre estos filmes y la temporalidad que ocupan dentro de su filmografía —inevitablemente, como toda línea temporal implica, existe un principio, un medio y un final; clasificar las películas de una filmografía en estos términos, a pesar de que en ciertos casos pueda resultar de mayor o menor utilidad, en este en concreto, dado el planteamiento que se ha adoptado, no ofrece ventaja alguna—. No son *clásicos* porque sean los primeros de su filmografía; son, sin embargo, *clasicistas* porque, narrativa y formalmente, respetan con cierta fidelidad los cánones del cine de acción del ciclo de Hollywood del periodo analizado.

Se trata de obras muy enmarcadas en su tiempo. *Por encima de la ley*, *Difícil de matar*, *Señalado por la muerte*, *Buscando justicia* y *Alerta máxima*, a pesar de sus peculiaridades —en las que se ahondará en próximos epígrafes—, son claros exponentes de un tipo de cine muy específico que se hacía en Estados Unidos a finales de los años ochenta y principios de los noventa. La intencionalidad de designar este periodo como *clasicista* responde, por lo tanto, a esa idea de situar estas obras como consecuencia de su tiempo; filmes no impersonales, pero sí muy conscientes de sus límites y de su marco de referencia. Cualquier espectador con competencias medias en lo que a cine de acción se refiere<sup>480</sup> habría de estar capacitado para desentrañar adecuadamente cada uno de los cinco largometrajes que componen esta etapa, cosa que no sucederá de igual modo según se proceda a las etapas *manierista* o, especialmente, *metadiscursiva*.

---

<sup>480</sup> Por competencias medias se entiende la posesión de un conocimiento lo suficientemente amplio en lo referente a los códigos genéricos manejados en las obras en cuestión —cine de acción de los años ochenta y noventa, producido y distribuido por Hollywood— como para enfrentarse a, e interpretar correctamente, cualquier filme dentro de los parámetros sugeridos. La ausencia de esas competencias medias dificultaría la comprensión de estas películas, pero igualmente las del resto de representantes del susodicho ciclo temático.



Este acercamiento y *adhesión* a las normas genéricas predominantes se tradujo en sustanciales recaudaciones de taquilla. No habría, por tanto, que descuidar este aspecto: la etapa *clasicista* es, con diferencia, la más rentable en términos económicos. A ella pertenecen sus obras más recordadas y populares.<sup>481</sup> No obstante, esta misma realidad ofrece una segunda lectura: no será, pues, hasta los siguientes periodos de su obra —*manierista* y *metadiscursivo*— cuando los aspectos ideológicos que configuran y dan forma a su filmografía se manifiesten con claridad.

La cuatro características principales que definen este periodo son: la recién incorporación de Steven Seagal a la industria hollywoodiense, el decisivo peso creativo de los directores de cada uno de los cinco filmes que lo comprenden, el comienzo de la estrecha relación contractual que le uniría durante años con Warner Bros. y el punto culminante en que se encontraba por entonces el ciclo de acción, especialmente en su vertiente más corporal —con sus dos manifestaciones—: la «corriente muscular» y la «corriente acrobática».<sup>482</sup>

---

<sup>481</sup> Como Terence Allen (1995: 42) señaló en 1995, durante el que fuese probablemente su cénit de popularidad en la industria: «The short, but phenomenal, film career of *aikido* and *kenjutsu* black belt Steven Seagal has written a new chapter in the book of Hollywood success stories. In just seven years, and with only six movies to his credit, Seagal has become one of the hottest stars on the silver screen, compiling box-office hit after hit, beginning with *Above the Law* in 1988, and continuing with the 1994 film *On Deadly Ground*. In between were four other highly successful Seagal movies: *Hard to Kill* (1990), *Marked for Death* (1990), *Out for Justice* (1991) and *Under Siege* (1992). His upcoming film, *Under Siege II*, scheduled for release this year, figures to be another box-office hit». [«La corta —y fenomenal— carrera cinematográfica del cinturón negro en aikido y kenjutsu Steven Seagal ha escrito un nuevo capítulo en el libro de las historias de éxito de Hollywood. En solo siete años, y con apenas seis películas a sus espaldas, Seagal se ha convertido en una de las estrellas más demandadas del momento, encadenando un éxito de taquilla tras otro que comenzó con *Por encima de la ley* en 1988, y se ha prolongado hasta *En tierra peligrosa*, en 1994. Entre medias ha habido otras cuatro exitosas películas: *Difícil de matar* (1990), *Señalado por la muerte* (1990), *Buscando justicia* (1991) y *Alerta máxima* (1992). Su nuevo filme, *Alerta máxima 2*, está previsto que se estrene este año. Todo apunta a que sea un nuevo éxito de taquilla».]

<sup>482</sup> Eric Lichtenfeld (2007: 124) sitúa el final de la década de los ochenta como el periodo de transición entre los héroes «musculosos» y «acrobáticos», nacidos de la tradición inaugurada por las series más populares protagonizadas por Stallone y Schwarzenegger, y bajo el constante influjo ideológico y social del *reaganismo*, y el nuevo tipo de cine de acción que vería la luz tras el estreno de *La jungla de cristal* en 1988, y que se extendería durante prácticamente toda la primera mitad del la década de los noventa.

### 5. 1. 1. La irrupción de Steven Seagal en Hollywood

Steven Seagal debutó como actor en el cine con la película *Por encima de la ley*, en el año 1988. Tratándose de un debut cinematográfico, resulta llamativo el hecho de que encarnara no solamente al personaje protagonista de la cinta, sino que además desempeñase las labores de productor y de autor de la historia:

Most of the big action heroes had to start out small and build their way up. A year before *Rocky*, Sylvester Stallone was still taking roles like «Young Man in Crowd» in scenes cut out of *Mandingo*. Arnold Schwarzenegger of course has *Hercules in New York* as well as bit parts like «Muscleman» in an episode of the TV show *San Pedro Beach Bums* and «Lars, Gym instructor» in *Scavenger Hunt*. Jean-Claude Van Damme not only played an Ivan Drago knockoff in *No Regreat, no Surrender*, he can also be spotted as a background dancer in *Breakin'*. Chuck Norris didn't do much before co-starring with Bruce Lee in *Way of the Dragon*. [...] Seagal took the opposite route—he started as a star, in one of his best movies, with virtually all the elements of his later pictures already in place<sup>483</sup> (Vern, 2012: 3).

---

Durante estos años, ambas manifestaciones del ciclo de acción convivieron y favorecieron la aparición y consolidación de nuevos actores —Steven Seagal, Jean-Claude Van Damme, Dolph Lundgren, Wesley Snipes— en la industria: «If the 1980s hero, whether as a martial artist, a hard body, or both, is more superheroic than his 1970s counterparts were, then the morality represented by the 1980s films is equally stark. The hero's vigilante violence, which in the 1970s had been cast as a necessary, if morally ambiguous, solution, had by now become an intuitive one. Although the confluence of masculinity, star persona, myth, technique, and politics that gives form to the 1980s action film would not be seen again, the 1990s would see still greater levels of spectacle». [«Si bien el héroe de los años ochenta, ya se tratase de un luchador de artes marciales o de un cuerpo musculoso —o de ambos—, es más súper heroico que su contrapartida de los setenta, la moralidad representada en los filmes de los ochenta es igualmente rígida. La violencia del héroe vigilante, que en los setenta había sido considerada como una solución necesaria, si bien moralmente ambigua, se había transformado ahora en una solución intuitiva. Aunque la confluencia de masculinidad, estrella mediática, mito, técnica y política que había dado forma al cine de acción de los años ochenta no había sido vista nunca antes, los noventa serían testigos de todavía mayores cotas de espectacularidad».]

<sup>483</sup> «La mayoría de los grandes héroes de acción de los años ochenta tuvieron que comenzar su carrera interpretativa desde lo más bajo posible y, poco a poco, ir haciéndose un hueco. Un año antes de *Rocky*, Sylvester Stallone estaba todavía interpretando papeles como “hombre joven de entre la multitud” en algunas escenas de la película *Mandingo*. Arnold Schwarzenegger, al margen de salir en *Hércules en Nueva York*, participaba en pequeños papeles haciendo de “hombre musculoso” en un episodio de la serie de TV *San Pedro Beach Bums*, y “Lars, el instructor del gimnasio” en *Scavenger Hunt*. Jean-Claude

Tanto en este filme como, lógicamente, en los inmediatamente posteriores, Steven Seagal era más una parte subordinada al engranaje del producto global que un componente cardinal y con peso creativo real dentro del resultado final —lugar hacia el que progresivamente se encaminaría, especialmente a partir de *En tierra peligrosa* (filme fundador del ciclo *manierista*) y, sobre todo, a lo largo del periodo *metadiscursivo*—.

El arquetipo que sus personajes irían conformando con el paso de los largometrajes está aún, en este periodo *clasicista*, en formación. No es, por lo tanto, extraño encontrar una combinación de elementos que —paulatinamente— definirían el *arquetipo Seagal*, con otros que, como se verá, tenderán gradualmente a la desaparición toda vez que venían impuestos por las normas genéricas del ciclo de acción del periodo; normas que Seagal, especialmente a partir del periodo *manierista*, eludirá de manera unilateral —lo que, entre otras cosas, llevará aparejada su salida del cine más comercial del ciclo temático y le recluirá en un *limbo genérico* con menos seguidores y producciones cada vez más económicas—.

Sirva para ilustrar esta idea la propia *Por encima de la ley*. En ella, Nico Toscani (Seagal), cerca del final del relato, es capturado por sus enemigos y torturado. No solo está a merced de ellos durante un lapso de tiempo considerable, sino que además es visiblemente golpeado y malherido por Kurt Zagon (Henry Silva). Según el autor especializado en guion cinematográfico Robert McKee (2006: 122), este es uno de los rasgos fundamentales de la película de acción; uno de los más importantes puntos que, ineludiblemente, ha de respetar toda cinta que se adhiera a este género: «El héroe se encuentra a merced del villano, [...] desde una situación de indefensión, debe cambiar el puesto con el villano». De entre los treinta y cinco títulos analizados de la filmografía de Seagal, muy pocas veces se respeta este punto; es más, únicamente sucede con cierta claridad en el periodo *clasicista*:<sup>484</sup> en la escena de *Por encima de la ley* que acaba de ser mencionada; o al principio de *Difícil de matar*, cuando Mason Storm (Seagal) es herido gravemente durante un tiroteo y queda en coma, —momentáneamente— indefen-

---

Van Damme no solo encarnó a una imitación del personaje Ivan Drago [el villano de Rocky IV] en *Retecerder nunca, rendirse jamás*, sino que también pudo ser visto como bailarín de fondo en *Breakin'*. Chuck Norris no hizo demasiado antes de coprotagonizar con Bruce Lee *El furor del dragón*. [...] Seagal tomó el camino contrario: empezó como una estrella, en una de sus mejores películas, y con prácticamente todos los elementos que definirían su cine en el futuro ya en su lugar».

<sup>484</sup> En próximos epígrafes se ofrecerán más pistas sobre esta realidad.

so y a merced de los villanos. En posteriores filmes, los personajes interpretados por Seagal raramente serán heridos —existen excepciones: *Alerta máxima 2*, *A tiro limpio* o *El protector* son ejemplos representativos, pero como se verá más adelante, las matizaciones a realizar en este sentido conducen indefectiblemente a considerar este tipo de actos contra los *alter ego* de Seagal de manera muy *sui géneris*— o se encontrarán en peligro real.

Del mismo modo, algunos de los rasgos más distintivos de la obra de Seagal comienzan ya a vislumbrarse en estos filmes *clasicistas*, incluso en el primero de ellos. En *Por encima de la ley*, Nico Toscani, en una de escenas más representativas —y violentas— del filme, dispara y mata a sangre fría a un hombre desarmado en medio de la calle, de día, ante la atenta mirada de sus compinches y de los muchos transeúntes que en ese momento paseaban por la calle. Resulta chocante esa ausencia de duda a la hora de ejecutar —públicamente— a una persona desarmada, esa frialdad con la que Nico —habría de recordar, el héroe; el hombre con el que el público ha de empatizar— imparte «su justicia» de manera violenta y visceral; sin remordimientos. Junto a otros, este representa uno de los rasgos más tradicionales del cine de Seagal: la ausencia de compasión hacia los villanos.

Dada esta combinación de elementos poco comunes dentro de la filmografía de Seagal con otros definitorios y típicamente propios de la misma, la etapa *clasicista* resulta especialmente rica en matices, vagamente contradictoria, pero, debido a ello, diferencial respecto al resto de los filmes del ciclo temático del periodo. Probablemente sea esa una de las principales razones por las que estas primeras cinco películas de su filmografía fuesen recibidas con cierto entusiasmo por parte de la crítica y el público.

#### **5. 1. 2. Directores de acción claves: Andrew Davis y John Flynn**

Junto a la llegada de Seagal al mundo del cine, otro elemento determinante de este periodo es la participación de directores de contrastada reputación —o trayectoria alcista— dentro del sector, especialmente en lo que se refiere a Andrew Davis —director de *Por encima de la ley* y *Alerta máxima*— y John Flynn —director de *Buscando justicia*—.

La inexperiencia —o impericia— que suponía la presencia de Seagal en el reparto, todavía no fogueado —y desconocido por completo— de cara al público, favoreció la contratación, como contrapartida, de algunos veteranos en el cine de acción para suplir

esa, *a priori*, inoperatividad —o, por qué no decirlo, esa carencia empática inicial que Seagal provocaba—, con resultados dispares.

A la hora de analizar y comprender el arranque de la figura de Seagal en Hollywood y su posterior establecimiento dentro de la industria, Andrew Davis es una pieza fundamental. Fue el responsable de dirigir y participar en las labores de guion y de diseño de personajes en el 40 por ciento de los filmes del periodo *clasicista*, o lo que es lo mismo, dos de cinco: *Por encima de la ley*, filme que abre no solo el ciclo analizado sino la propia carrera de Seagal como actor; y *Alerta máxima*, exponente decisivo del cine de acción noventero en general, y del cine ultraviolento *seagaliano* en particular:

Without a doubt, Davis played a hugely important role in *Sealogy*. He is pretty much the mastermind of *Chapter One*. Not only did he direct, he co-wrote the script with Steven Pressfield, Ronald Shusset and an uncredited Seagal, which means he helped figure out exactly how to showcase Seagal for movies, creating a template for all of *Sealogy*<sup>485</sup> (Vern, 2012: 13).

Davis sentó así buena parte de las bases del cine de Seagal en este periodo *clasicista*. Y no debe descuidarse en este punto la estrecha relación que los unió al principio de sus carreras, casi simbiótica. Fruto de ella fueron los dos filmes citados —claves en sus respectivas carreras comerciales—, cuyo éxito les permitió dar el salto al estrellato, especialmente tras el *sleeper* taquillero que supuso *Alerta máxima*: «The hazardous thrills of *The Package* (1989) and the feckless orgy of destruction delivered by *Under Siege* (1992) graduated Davis to the A-list of Hollywood action directors»<sup>486</sup> (Allon, Cullen y Patterson, 2002: 126).

El estilo con el que Andrew Davis dirige cine de acción se comenzó a fraguar con el *thriller* *Código de silencio*, protagonizado por Chuck Norris. Gran parte de la crítica especializada considera este filme como el más completo de cuantos protagonizó

---

<sup>485</sup> «Sin lugar a dudas, Davis jugó un papel decisivo en el establecimiento de los cimientos de la *Sealogy*. Podría decirse que él es el autor intelectual del *Primer Capítulo* de su obra. No solo se encargó de la dirección, sino que también coescribió el guion junto a Steven Pressfield, Ronald Shusset y Seagal —no acreditado—, lo que significa que ayudó a configurar exactamente cómo debía ser mostrado Seagal en sus películas, creando con ello una plantilla o molde que serviría de base para el resto de filmes *seagalianos*».

<sup>486</sup> «La trepidante intriga de *A la caza del lobo rojo* (1989) y la orgía de irresponsable destrucción de *Alerta máxima* (1992) sirvieron a Davis para graduarse en la lista A de los directores de acción hollywoodienses».

el actor natural de Oklahoma.<sup>487</sup> Si se toma este primerizo estilo que Davis había comenzado a perfilar, y se introduce dentro del imaginario que Seagal estaba por crear, *Por encima de la ley* surge como una *atractiva* mezcla de ideas y estilos poco convencionales: aikido, agentes de la CIA como villanos, crítica hacia el estado, etc.:

While on the one hand the historical accounts of CIA involvement in narcotic racketeering and the military experiences of co-writer and star Steven Seagal invest *Above the Law* (1988) with a patina of authenticity, on the other hand it is precisely the abnegation of psychological complexity and historical specificity to the primacy of kinesthetic sensation that stakes out this reduced generic but volumetric aesthetic territory as Davis'. Indeed, the acutely didactic yet turbid script, as well as the crude distillation of plot into self-contained set-pieces, is curiously offset by the kinetic élan of the action's balletic choreography, theatrically staged amidst the urban stenography of Chicago<sup>488</sup> (Allon, Cullen y Patterson, 2002: 126).

La combinación de la presentación de un estilo de lucha novedoso —el aikido—, de una violencia visceral y explícita, y de una áspera realidad social encarnada por una sección corrupta de la CIA que opera con el consentimiento tácito del gobierno de los Estados Unidos, explica en parte, por diferente y original, la buena acogida del filme.

---

<sup>487</sup> El crítico estadounidense Roger Ebert (2008a: 273-274) afirma en relación al filme: «Remains Norris's best film and one of the best, most atmospheric uses of Chicago ever achieved». [«Sigue siendo la mejor película de Norris y uno de los mejores y más atmosféricos usos que se han hecho nunca de la ciudad de Chicago».] Eric Lichtenfeld (2007: 169) señala la misma idea: «[Andrew Davis] directed Chuck Norris to what is widely considered to be his best performance in 1986's *Code of Silence*». [«(Andrew Davis) dirigió a Chuck Norris en la que es ampliamente considerada como su mejor interpretación en *Código de silencio*, de 1986».] Desde el mundo de las artes marciales también se valoró positivamente la colaboración Norris-Davis; Terence Allen (1994: 38), crítico de la revista *Black Belt*, afirma: «*Code of Silence* ranks as Norris' best film because of its superior material, talented co-stars (Henry Silva, Dennis Farina, Joe Guzaldo), and extraordinary action sequences». [«*Código de silencio* es la mejor película de Chuck Norris como consecuencia de su magistral material, de la colaboración de talentosos secundarios —Henry Silva, Dennis Farina, Joe Guzaldo— y de unas extraordinarias escenas de acción».]

<sup>488</sup> «Mientras, por un lado, los acontecimientos históricos de la implicación de la CIA en el crimen organizado de estupefacientes y las experiencias militares de Steven Seagal dieron a *Por encima de la ley* (1988) una pátina de autenticidad, por el otro, es precisamente la renuncia a la complejidad psicológica y a la especificidad histórica lo que da pie a la primacía cinética, un territorio estético que Davis conoce y domina a la perfección. Pese a un didáctico aunque turbio guion, el ímpetu cinético que es imprimido al filme hace que la acción parezca una coreografía de ballet en medio de la escenografía urbana de Chicago».

Resulta revelador comparar las dos películas de Davis —*Código de silencio* y *Por encima de la ley*—. Pese a sus innumerables similitudes —las dos transcurren en Chicago; tratan sobre policías asolados por la corrupción; cuentan en el reparto con Henry Silva y otros secundarios como Ron Dean y Joseph E. Kosala; las dos bandas sonoras son obra de David M. Frank—, la mera presencia de Seagal es capaz de introducir un elemento diferenciador fundamental:

They aren't exactly the same type of movie. *Code of Silence* does not feel like would become a Seagal movie. *Above the Law* introduces a lot of new elements to the story that are unmistakably Seagal. First of all, the emphasis of the backstory. Not just because there's a flashback and semi-autobiographical narration, but because (like most Seagal characters) it's crucial that he has a past in the CIA. Adding the CIA into the picture is important in itself. The corruption in *Code of Silence* is isolated: a drunk fuckup cop shoots a kid by accident and plants a gun on him, and the other cops support him even if they know he's lying. Seagal's corruption tale is about a thousand times more ambitious since it reaches back to the Vietnam War and has the CIA involved in drug trafficking and plans to assassinate a senator. More novel and more relevant to the time it was made<sup>489</sup> (Vern, 2012: 13-14).

Tras trabajar con Seagal en *Por encima de la ley*, Davis realizó el *thriller* *A la caza del lobo rojo* (*The Package*, Andrew Davis, 1989), con Gene Hackman y Tommy Lee Jones. En 1992 volvería nuevamente a colaborar con Seagal en la ya mencionada *Alerta máxima*, logrando unos grandes resultados de taquilla —hasta la fecha, se trata de la película más taquillera de cuantas ha protagonizado Seagal—. Tan solo un año después, y nuevamente con Tommy Lee Jones en el reparto, Davis dirigió su obra más recordada: *El fugitivo*, la adaptación cinematográfica de la famosa serie televisiva de los

---

<sup>489</sup> «Definitivamente, no son el mismo tipo de película. *Código de silencio* no podría haber sido una película de Seagal. *Por encima de la ley* introduce un enorme número de elementos novedosos que proceden inconfundiblemente de Seagal. En primer lugar, el énfasis por el pasado del protagonista. No solo por la presencia de un flashback y por la narración autobiográfica, sino porque —al igual que sucede en la mayoría de los personajes encarnados por Seagal— resulta crucial que Nico tenga un pasado en la CIA. La introducción de la CIA en la película es algo importante por sí mismo. La corrupción en *Código de silencio* se presenta de manera aislada: un desgraciado policía borracho dispara accidentalmente a un niño y deja la pistola sobre él; los otros policías le apoyan, aun a sabiendas de que está mintiendo. La corrupción planteada en el filme de Seagal es mil veces más ambiciosa en el sentido de que se remonta a la Guerra de Vietnam y muestra a la CIA implicada en el tráfico de drogas y planeando asesinar a un senador. Algo más novedoso y más relevante dado el momento en que se hizo».

años sesenta, con Harrison Ford en el papel del doctor Richard Kimble. El filme recibió siete nominaciones a los Oscars —Tommy Lee Jones logró el galardón al mejor actor secundario— y recaudó la destacada cifra de 369 millones de dólares en todo el mundo, convirtiéndose en la tercera cinta más taquillera del año.<sup>490</sup>

Posteriormente, Davis todavía dirigiría algunos títulos destacados del ciclo de acción de Hollywood: *Reacción en cadena* (*Chain Reaction*, Andrew Davis, 1996), con Keanu Reeves y Morgan Freeman; *Daño colateral*, con Arnold Schwarzenegger; y *The Guardian* (Andrew Davis, 2006), con Kevin Costner y Ashton Kutcher; filmes que, junto a los ya mencionados, servirían para situarle como uno de los cineastas más influyentes y prolíficos del ciclo en los años noventa. Su consideración de *autor* no es ni mucho menos fortuita:

Structured around an inexorable logic of concatenation, these films not so much abandon narrative to spectacle, but rather represent the narrativisation of spectacular pleasure, a *modus operandi* summed up by Philip Strick, who noted what the latter film has in mind «is action, not polemic». However, despite the *alieni generis* of its improvised shooting process, and somewhat in spite of the philanthropic performances by Harrison Ford and Tommy Lee Jones, it is *The Fugitive* (1993) which not only stands as paradigmatic of fin-de-siècle post-classical film-making, but which best captures the gestalt of Davis' *auteurist* engineering<sup>491</sup> (Allon, Cullen y Patterson, 2002: 126).

El otro nombre propio con el que Seagal colaboró en el periodo *clasicista* fue el de John Flynn, cineasta especializado en la realización de *thrillers*. Su colaboración se tradujo en *Buscando justicia*, uno de los filmes más viscerales de la filmografía de Seagal y máximo exponente del periodo *clasicista*:

---

<sup>490</sup> Únicamente superada por *Parque jurásico*, con 915 millones de dólares recaudados, y *Señora Doubtfire*, *papá de por vida* (*Mrs. Doubtfire*, Chris Columbus, 1993), con 441 millones de dólares recaudados.

<sup>491</sup> «Estructuradas en torno a la lógica inexorable de la concatenación, estas películas no abandonan tanto la narrativa por el espectáculo, sino que presentan una narratividad del espectáculo como placer, un *modus operandi* que Philip Strick resumió diciendo que el fin último que estas películas tienen en mente “es la acción, no la polémica”. Sin embargo, a pesar de un improvisado proceso de rodaje, y pese a las filantrópicas actuaciones de Harrison Ford y Tommy Lee Jones, *El fugitivo* (1993) no solo se manifiesta como un paradigma del fin de ciclo de la realización post-clásica, sino que es además el filme que mejor capta la ingeniería autoral de Davis».



*Out of Justice* is one of the Seagal pictures where the director has left the biggest imprint on the movie. [...] From the very beginning it feels very different from the previous three Seagal pictures. It feels darker and more serious. The look is very gritty and realistic. The use of handheld cameras, musical montage and Jerry Orbach seems to predict the style of cop shows that would follow in the 1990s and 2000s<sup>492</sup> (Vern, 2012: 44).

La carrera de John Flynn estaba por aquel entonces cerca de su ocaso.<sup>493</sup> El *thriller* y el suspense habían sido a lo largo de los años su principal seña de identidad. Entre las obras más destacadas de su filmografía, cabe destacar *La organización criminal* (*The Outfit*, John Flynn, 1973), adaptación cinematográfica de la novela homónima escrita por Donald Westlake,<sup>494</sup> con Robert Duvall como protagonista. Todavía considerada entre la crítica como su obra de referencia, *La organización criminal* ya poseía algunos de los tópicos que Flynn posteriormente retomaría en su particular aportación a la carrera —y universo cinematográfico— de Steven Seagal: el héroe solitario que, como recogen Silver y Ursini (2010: 62), «salves his alienation through deadly violence». <sup>495</sup> *Buscando justicia* se presenta en este sentido como una obra *diferente*:

The script by David Lee Henry has a few of the usual Seagal motifs, but doesn't follow the expected formula at all. There is no opening flashback in another country, no military or CIA backstory, no explanation or mention of his interest in Asian culture. He doesn't find any corruption in the police force or the government, he doesn't get framed, he doesn't have to stop anybody from doing anything. He just wants to kill one particular guy. And the

---

<sup>492</sup> «*Buscando justicia* es una de las películas de Seagal en las que el director dejó una huella mayor. [...] Desde el mismo comienzo, el filme se percibe muy diferente de los tres anteriores trabajos de Seagal. Se ve como una obra más oscura y seria. El uso de cámaras en mano, el montaje musical y la presencia de Jerry Orbach parece predecir el estilo de las series policíacas que aparecerían durante las siguientes décadas».

<sup>493</sup> *Buscando justicia* fue el antepenúltimo filme para cine dirigido por Flynn. Tras él, únicamente volvió a desempeñar las labores de dirección en *Juego mortal* (*Brainscan*, John Flynn, 1994) y *Protection* (John Flynn, 2001).

<sup>494</sup> Westlake fue también el autor que John Boorman tomó como base para la realización de su *thriller* *A quemarropa*, una de las obras de referencia del *thriller* de los setenta, con ecos posteriores, como ya se ha mencionado, que aún serían reconocibles en el cine de los años ochenta y noventa. En ambas cintas, el personaje de Parker, creado por Westlake, ejerció como protagonista, si bien para el filme de Boorman se decidió cambiar su nombre por el de Walker (Lee Marvin).

<sup>495</sup> «Supera su enajenación a través de una violencia mortal».

entire movie takes place over one day in one neighborhood in Brooklyn as he tracks this guy<sup>496</sup> (Vern, 2012: 41).

Al margen de *La organización criminal*, Flynn también estuvo tras las cámaras en otras dos obras claves del ciclo —la primera de ellas, como precedente—: *El ex-presos de Corea* (*The Rolling Thunder*, John Flynn, 1977), sobre la venganza de un ex veterano de la Guerra de Vietnam que lo ha perdido todo, con William Devane y Tommy Lee Jones;<sup>497</sup> y *Encerrado*, drama carcelario protagonizado por Sylvester Stallone.

Al tomarse en consideración estos antecedentes puede entenderse con mayor facilidad el porqué de la extrema violencia que Gino (Seagal) muestra a lo largo del relato en *Buscando justicia* —y, especialmente, en el último acto; una escena catártica

---

<sup>496</sup> «El guion de David Lee Henry contiene algunos de los tópicos habituales de Seagal, pero aun con todo no sigue la fórmula prevista. No hay flashbacks de apertura en otro país, ni hay un trasfondo militar ni relación con la CIA, ni existe mención alguna a su interés por la cultura asiática. No se muestra ningún acto de corrupción, ni en la policía ni en ninguna fuerza gubernamental, ni él mismo tiene que evitar que nadie deje de hacer nada. Lo único que el protagonista quiere es matar a un tipo. Y toda la película se desarrolla durante un día en un barrio de Brooklyn, mientras Gino sigue la pista de ese tipo».

<sup>497</sup> En *El ex-presos de Corea*, Flynn ofrece un último acto cargado de violencia y visceralidad en el que sus dos protagonistas se enfrentan cara a cara con los delincuentes que, previamente, habían asesinado a la esposa y al hijo del Mayor Charles Rane (William Devane). Con ecos de *Grupo salvaje* y otros *westerns* modernos fronterizos, la violencia de *El ex-presos de Corea* obligó a la propia distribuidora a deshacerse del filme ante la problemática acogida que la *antipática* estética del mismo había cosechado en los pases previos a su estreno: «Nevertheless, the graphic portrayals of violence did have a continuing impact on the fate of the film. Flynn recalled that, at the movie's preview in San Jose in April 1977, more than half the people walked out of the theater in reaction to graphic portrayals of violence. [...] The next day, Twentieth Century Fox sold the distribution rights to the film to American International Pictures, citing "creative differences" with producer Lawrence Gordon over the editing. AIP proceeded to edit out a small portion of the garbage-disposal sequence and other of the most graphic scenes. Despite the changes, the film acquired a reputation as one of the most violent movies ever made» (Suid, 2002: 323). [«Sin embargo, las representaciones gráficas de la violencia tuvieron un impacto decisivo en el destino final del filme. Flynn recuerda que durante un visionado previo en San Jose, en abril de 1977, más de la mitad de la gente se fue de la sala como reacción ante la forma tan gráfica en que la violencia era mostrada. [...] Al día siguiente, 20th Century Fox vendió los derechos de distribución de la película a American International Pictures, argumentando "diferencias creativas" con el productor Lawrence Gordon en relación al montaje. AIP recortó del metraje parte de la escena de la trituradora de basura y de otras secuencias excesivamente gráficas. A pesar de los cambios, el largometraje se ganó la reputación de ser uno de los más violentos jamás rodados».]

donde la influencia del tercer acto de *El expreso de Corea* es evidente, por lo descarada y sucia de la violencia—. A pesar de que únicamente dirigió una película en colaboración con Seagal, Flynn sentó importantes bases en su obra. Su trabajo fue tan coherente y concordante con el desarrollado por Davis que, al menos formalmente, puede establecerse que el ciclo *clasicista* de Seagal quedó perfectamente demarcado y delimitado por estas tres obras.

Bruce Malmuth y Dwigh H. Little fueron, respectivamente, los directores de *Difícil de matar* y *Señalado por la muerte*, estrenadas ambas en el año 1990. La primera en llegar a las pantallas fue *Difícil de matar*, en febrero de 1990, prácticamente un año y medio después que *Por encima de la ley*, película con la que comparte numerosas similitudes:

*Hard to Kill* is one of Seagal's most entertaining pictures. In many ways it's similar to *Above the Law*: he gets set up and isolated by corrupt cops, his family is in danger, a Senator is involved, etc. There's an attempt to show his family life—not in as much detail as the last movie, but much more than the later ones, where he's usually a loner. Like *Above the Law* he is shown to be Christian, saying the Lord's Prayer with his son (although later he knows his way around a Buddhist shire)<sup>498</sup> (Vern, 2012: 24).

El filme, como el propio Seagal ha puntualizado en varias ocasiones, no colmó las expectativas que había generado y se quedó, a su pesar, en una obra menor, carente de garra y estilo. Seagal hizo responsable de ello al director, Bruce Malmuth:

Well, all actors are in a difficult position in the sense that we are an object of marketing. It's a very complicated situation. My biggest problem with the studios is not the money. I would have made *Hard to Kill* for free if I could have made it the kind of picture I would be proud of. [...] I know a lot more about action than anybody else in this business, I think: how to cut it, how to choreograph it, and even how to shoot it. In *Above the Law*, I did not get to do nearly as much as wanted, didn't have nearly as much control as I

---

<sup>498</sup> «*Difícil de matar* es una de las películas más entretenidas de Steven Seagal. En muchos aspectos es similar a *Por encima de la ley*: el protagonista se siente aislado por estar rodeado de policías corruptos, su familia se encuentra en peligro, un senador está involucrado, etc. Hay un cierto intento por mostrar a su familia, no con tanto detalle como sucedía en su anterior filme, pero sí mucho más de lo que sería típico a partir de entonces: casi siempre será una figura solitaria. Como en *Por encima de la ley*, el protagonista es mostrado como un cristiano, rezando el *Padre Nuestro* con su hijo —aunque más tarde se revelarán sus conexiones con el budismo—».

wanted, but at least [director] Andy Davis would listen to me most of the time. And at least I was involved in the cutting all the time. Sometimes he would listen and sometimes he wouldn't. I think the action would have been infinitely better if I could have done it my way. But on *Hard to Kill*, I was given a director that I don't even think is a director. I think it's a miracle that guy can put one foot in front of the other. It was a very, very difficult situation. I've never seen anybody in my life who was as much his own worst enemy as this guy. Despite him, I'm hoping we were able to come up with some good stuff. [...] The camera work, in my opinion, is the worst I have ever seen in my life. It didn't matter how stupendous the action was anybody was doing. It wasn't getting on film because the director just did not have a clue<sup>499</sup> (Coleman, 1990: 24-25).

Pese a la extrema actitud crítica por parte de Seagal hacia el filme —y el director—, se mantiene inmutable la tesis de que los directores de este periodo *clasicista*, fuesen más o menos reconocidos y tuviesen mayor o menor oficio, contaban con un importante control creativo sobre la obra. Además, a través de estas declaraciones se deja entrever un aspecto relevante que será analizado en el epígrafe inmediatamente posterior: el control de la *major* en la obra de Seagal.

Aun con todo, todavía existen en *Difícil de matar* determinados elementos que salieron directamente de la imaginación visual del propio Seagal:

---

<sup>499</sup> «A decir verdad, todos los actores se encuentran en una situación difícil cuando son objeto del marketing. Mi mayor problema con los estudios no es el dinero. Yo habría hecho *Difícil de matar* de manera gratuita si al menos hubiera conseguido un resultado final del que sentirme orgulloso. [...] Sé mucho más de acción que ninguna otra persona dentro del mundillo, al menos eso creo: cómo montar, cómo coreografiar, incluso cómo rodar. En *Por encima de la ley* no tuve tanto control como habría querido, pero al menos el director [Davis] estaba dispuesto a escucharme la mayor parte del tiempo. Y al menos yo estuve involucrado en el montaje final. A veces me escuchaban y a veces no. Creo incluso que la acción hubiera podido quedar infinitamente mejor si se hubiese hecho a mi manera. Pero en *Difícil de matar* me dieron a un director que, sinceramente, no creo que merezca esa consideración. Me parece milagroso que este tipo fuese capaz de poner un pie delante del otro. Fue una situación realmente complicada. Nunca en mi vida he visto que una persona pueda ser su propio enemigo tanto como con este tipo. A pesar de él, esperaba que algunas secuencias hubieran quedado interesantes. [...] El trabajo de cámara, en mi opinión, es de lo peor que he visto en mi vida. No importa lo estúpida que haya sido la acción porque nadie podrá verla. No estuve realmente implicado en la película porque el director, simplemente, no tenía ni idea».

The action is at times more sadistic and brutal than you expect, like in the liquor store scene when Seagal twists a young punk's foot in ways it clearly was not designed to be twisted, or when he stabs through a guy's neck with a broken pool stick. There are also plenty of those little *Seagalian* touches that literally no other action star would include in their movies, the best being the majestic scoring as a beautiful white horse escapes to freedom through a fence damaged in a thrilling Jeep chase. [...] This is the first instance of Seagal's fascination with animals. It will reappear in *On Deadly Ground*, *The Patriot*, *Out of Reach* and an interview he does for PETA<sup>500</sup> (Vern, 2012: 24-25).

El filme logró alcanzar el primer puesto en la taquilla norteamericana el fin de semana de su estreno. Recaudó 47 millones de dólares en Estados Unidos y Canadá, lo que suponía prácticamente el triple de lo recaudado por su anterior largometraje.<sup>501</sup>

Al margen de asumir la realización de *Difícil de matar*, Bruce Malmuth ejerció como director en otros dos destacados filmes del ciclo de acción de Hollywood: *Halcones de la noche*; protagonizada por Sylvester Stallone y Rutger Hauer, dos habituales del cine de acción de los ochenta y noventa, este *thriller* policíaco supuso el debut de Malmuth en la dirección, gracias, en parte, a la amistad personal que le unía a Stallone —hasta ese momento se había dedicado enteramente a la realización de *spots* publicitarios (Smith, 1981: 204)—; y *Pentathlon* (Bruce Malmuth, 1994), con Dolph Lundgren, uno de los representantes más populares del ciclo.

Por su parte, *Señalado por la muerte* se erigió como una excepción dentro del periodo *clasicista*. Se trata de la única película producida y distribuida por una *major* distinta de Warner Bros. —concretamente, 20th Century Fox— de entre todas las obras protagonizadas por Seagal comprendidas entre los años 1988 y 1997. La razón se encuentra en el tibio resultado en taquilla que cosechó *Por encima de la ley*. Pese a que

---

<sup>500</sup> «La acción es a veces más sádica y brutal de lo que uno pudiera esperar, como en la escena que tiene lugar en la licorería, donde Seagal retuerce el pie a un joven punk en formas para las que este no fue diseñado, o cuando traspasa el cuello de un hombre con un palo roto de billar. Hay multitud de estos pequeños toques *seagalianos* que ningún otro actor de acción incorpora en sus películas; resulta significativa la majestuosa secuencia de un hermoso caballo blanco escapando a la libertad a través de una valla dañada. [...] Esta es la primera muestra cinematográfica de la fascinación de Seagal por los animales, que en *En tierra peligrosa*, *El último patriota*, *Rescate al límite* o en una entrevista que concedió a PETA, volvería a aparecer».

<sup>501</sup> *Por encima de la ley* recaudó, en 1988, 18 millones de dólares en el mismo territorio.

Warner Bros. había firmado con Seagal un contrato por varias películas, la productora no quería lanzarse a producir un tercer largometraje con él hasta no ver el rendimiento económico de *Difícil de matar*. Aprovechando la incertidumbre, los productores Mark Victor y Michael Grais ofrecieron a Seagal un guion que habían escrito expresamente para él y lograron convencerle de que lo protagonizara. Como Grais recuerda: «Basically, what happened is that we saw this guy and we said he could be the next Eastwood or Stallone»<sup>502</sup> (Fox, 1990).

El hombre elegido para dirigir el filme fue Dwight H. Little, artesano especializado en películas de bajo presupuesto (Roberts, 2009: 341), responsable de obras como *Halloween 4: El regreso de Michael Myers* (*Halloween 4: The Return of Michael Myers*, Dwight H. Little, 1988); *Rapid Fire* (Dwight H. Little, 1992), protagonizada por Brandon Lee; o el *thriller* de acción *Asesinato en la Casa Blanca* (*Murder at 1600*, Dwight H. Little, 1997), con Wesley Snipes. Pese a que Little realizó algunas aportaciones al ciclo de acción de la época, es complicado saber a ciencia cierta hasta qué punto fue responsable del resultado final de *Señalado por la muerte*, máxime atendiendo a las explícitas declaraciones realizadas por el propio Seagal mientras el rodaje del largometraje se encontraba todavía a medias: «My next film, *In a Safe Place*,<sup>503</sup> is my picture; I own it with three other people. I am in charge of all the action in the picture, from every gunshot to every punch and kick. You're going to see fantastic action because there's nobody telling me what to do»<sup>504</sup> (Coleman, 1990: 25).

Las otras tres personas a las que Seagal hacía referencia eran los productores/guionistas Mark Victor y Michael Grais, y el propio director, Dwight H. Little. Lo que podría haber sido un claro precedente del periodo *manierista* por la implicación creativa de Seagal en la producción, quedó finalmente en un punto intermedio, difuso,

---

<sup>502</sup> «Básicamente, lo que sucedió es que, habiendo visto de lo que era capaz este tipo, nos dijimos que podría llegar a ser el próximo Eastwood o Stallone».

<sup>503</sup> Título de trabajo del filme. Coincidiendo con su estreno sería cambiado por el reconocible *Señalado por la muerte*. Otro de los títulos de trabajo que se manejaron durante el proceso de producción fue *The Price of Our Blood*.

<sup>504</sup> «Mi próxima producción, *In a Safe Place*, es mi película; yo mismo la estoy llevando a cabo junto a otras tres personas. Soy el responsable de toda la acción de la película, de cada arma de fuego, de cada puñetazo y patada. Se va a ver una acción extraordinaria porque no hay nadie que me esté diciendo lo que debo hacer».

en el que es complicado determinar qué fue responsabilidad de cada uno de los participantes. Las distintas partes se enfrentaron con motivo del guion y el montaje final.<sup>505</sup>

A pesar de ello, Seagal contó con mayor libertad creativa que en anteriores filmes —«The success of the first two films gave Seagal more control over his third movie, *Marked for Death*»<sup>506</sup> (Emiliano, 1990: 28)—, aunque no le fuera reconocida: «“I figured it out I rewrote 93% of their script”, said Seagal in an interview with *The Times* by telephone from the Brooklyn location of his current film, *The Price of Our Blood*. “It hurts me when I read lines (in reviews) like, ‘they tailor-made the action scenes for Steven Seagal’. That’s a total joke”»<sup>507</sup> (Fox, 1990). El propio comité encargado de resolver el pleito, el Writers Guild of America, fue también objeto de las críticas de Seagal: «“They’re responsible for some of the most unjust, ridiculous legislation anywhere in the film business”, said Seagal, adding that he’d “never again go through the arbitration process”»<sup>508</sup> (Fox, 1990). A pesar de todos los problemas que el largometraje tuvo que atravesar, este finalmente se estrenó en octubre de 1990, logrando recaudar 46 millones de dólares en el mercado doméstico.<sup>509</sup>

El papel desempeñado por los directores en las cinco películas del periodo *clasicista* fue decisivo en el resultado final de cada una de ellas. Gracias al saber hacer de algunos de ellos —Davis y Flynn, principalmente—, se sentaron sólidamente las bases de

---

<sup>505</sup> Aun con todo, uno de los temas musicales de la banda sonora de la película fue coescrito e interpretado por Seagal en colaboración con Jimmy Cliff, en lo que sería un precedente de la carrera musical que el actor norteamericano iniciaría años más adelante: «Seagal is of course a fan of reggae, so he used the Jamaican theme as an excuse to get Jimmy Cliff in the movie. Cliff is seen in a club performing and even does a song that, according to the credits, was co-written by Seagal» (Vern, 2012: 37-38). [«Seagal es, por supuesto, un fan del *reggae*, por lo que usó la excusa de la trama jamaicana para incluir a Jimmy Cliff en la película. Así, Cliff aparece en un local tocando una canción que, de acuerdo a los créditos, fue coescrita por Seagal».]

<sup>506</sup> «El éxito de sus dos primeros filmes dio a Seagal un mayor control sobre su tercera película, *Señalado por la muerte*».

<sup>507</sup> «“Yo debí reescribir alrededor del 93 por ciento de su guion”, dijo Seagal a *The Times* en una entrevista telefónica desde la localización en Brooklyn donde se encontraba rodando en esos momentos su actual filme, *The Price of Our Blood*. “Me duele cuando leo algunas líneas —procedentes de críticas— como, ‘hicieron las escenas de acción a medida para Seagal’. Es una broma total”».

<sup>508</sup> «“Ellos son los responsables de algunas de las más injustas y ridículas legislaciones del mundo del cine”, dijo Seagal, añadiendo que “nunca más volvería a pasar por un proceso de arbitraje”».

<sup>509</sup> Su presupuesto fue de 12 millones de dólares.

lo que Seagal como héroe de acción iba a ofrecer desde ese momento en adelante. Del mismo modo, queda evidenciado el alto grado de independencia que Seagal perseguía ya desde sus comienzos en el cine, lo cual provocó que se enfrentase, por vez primera —pero no última—, con el resto de responsables creativos —especialmente a raíz de *Señalado por la muerte*—. Esa independencia creativa le conduciría inevitablemente a una progresiva acumulación de responsabilidades en cada uno de sus filmes posteriores. Como se verá, no siempre lo consiguió.

### 5. 1. 3. El fuerte nexo de unión con la productora Warner Bros.

*Por encima de la ley* supuso el inicio de una fructífera relación de estudio tanto para Andrew Davis como para Steven Seagal. La beneficiada, por el dinero que las películas de ambos cineastas generaron, fue Warner Bros. La carrera comercial de ambos artistas estuvo estrechamente ligada con la *major* hollywoodiense. Esta producción de estudio, pese a —prácticamente— atarles a una única productora, les trajo algunas contraprestaciones en forma de respaldo mediático y apoyo financiero, además de una *cierta* libertad creativa:

Studio production is a good place for producers to start if their understanding is limited to the physical aspects of motion picture productions. Some producers make all their pictures throughout their careers in this category, are creatively satisfied, and achieve excellent earnings. [...] A good example of this relationship is the early producing career experience of Andrew Davis, who brought Warner Bros. *Above the Law* and attached Steven Seagal. He entered a studio production relationship with WB that allow him to make the picture using the support of the production department, yet giving him the flexibility to even rough-cut the picture in his home. The picture received WB's formidable marketing muscle and was successful enough to launch Mr. Davis's career as a studio producer<sup>510</sup> (Lee Jr., 2000: 20).

---

<sup>510</sup> «La producción de estudio es un buen lugar para que los productores que comienzan entiendan y aprendan las limitaciones de la producción cinematográfica. Algunos productores que han hecho todas las películas de su carrera a través de esta fórmula, se consideran satisfechos en cuanto a la libertad creativa de la que han gozado y los resultados económicos que han cosechado. [...] Un buen ejemplo de este tipo de relación es la que se estableció entre Andrew Davis y Warner Bros. durante la primera etapa de la carrera cinematográfica de este. Davis llevó a Warner Bros. el proyecto de *Por encima de la ley*, con Steven Seagal atado. La relación de estudio que se creó le permitía a Davis acceder a la ayuda del departamento de producción de la *major*, así como a otras ventajas en materia de flexibilidad, como poder



El periodo *clasicista* estuvo determinado por esta relación Warner-Seagal. De los cinco filmes que componen la etapa, únicamente *Señalado por la muerte* no fue realizado bajo el paraguas de Warner Bros. —como se ha señalado, y de manera excepcional, fue 20th Century Fox la que tomó las riendas de la producción—. Esta relación contractual con la *major* va más allá del ciclo *clasicista* y abarca gran parte del *manierista*. Resulta fundamental tener en cuenta esta singularidad para poder analizar la obra de Seagal pues, como el propio actor-autor ha reconocido en más de una ocasión, su cine se vio frecuentemente constreñido por el excesivo control que Warner Bros. ejercía sobre él. En ocasiones, esta presión por parte del estudio espoleó a Seagal a filtrar a la prensa algunos detalles sobre la inoperante situación, que provocaba habituales e infructíferas batallas: «*Above the Law* success did not give Seagal enough clout to get his own ideas into his next movie, *Hard to Kill*, which Warner Brothers virtually forced him to do. He was quite vocal about his dissatisfaction with that film's fight scenes and with the director's cut»<sup>511</sup> (Emiliano, 1990: 27).

Una vez escogido por los ejecutivos de Warner Bros. para protagonizar el que sería su primer filme, *Por encima de la ley*, Seagal firmó un contrato de permanencia con la *major* que le obligaba a realizar con ellos un determinado número de películas que, a la postre, según se iban gradualmente estrenando sus filmes y su cotización tendía al alza, cristalizaría en el *famoso* contrato de las nueve películas: un contrato que le vinculó de manera férrea con la *major* durante una década. Comprendió el ciclo *clasicista* en su conjunto y una importante parte del ciclo *manierista*.

#### 5. 1. 4. Punto culminante del cine de acción: la Edad de Oro *post-jungla*

El ciclo *clasicista* abarca únicamente cinco años, de 1988 a 1992. Sin embargo, este lustro inmediatamente posterior al estreno de *La jungla de cristal* ha sido considerado por distintos autores como la «Edad de Oro» del ciclo de acción de Hollywood. En él no solamente aparecieron nuevos y determinantes actores de acción que durante

---

montar el filme en su propia casa. La película, además, recibió el formidable espaldarazo mediático que Warner Bros. ofrecía y fue lo suficientemente importante como para lanzar la carrera de Davis como productor de estudio».

<sup>511</sup> «*Por encima de la ley* no fue lo suficientemente exitosa como para permitir a Seagal incorporar sus propias ideas en su siguiente película, *Difícil de matar*, la cual prácticamente le obligó Warner Bros. a protagonizar. Es por ello que Seagal no se mostró en ningún momento reacio a hacer público su evidente descontento en relación con las secuencias de acción y el montaje final».

los años noventa monopolizarían las pantallas del género en todo el mundo —Seagal, Van Damme, Lundgren—, sino que las bases formales y narrativas que habían sido sentadas comenzaron a ser explotadas hasta el desgaste.

*La jungla de cristal* es una película estadounidense de acción estrenada en cines en julio del año 1988. El filme narra las aventuras —y desventuras— de un policía de Nueva York fuera de servicio, John McClane (Bruce Willis), que ha de detener el avance de un grupo de criminales que planea llevar a cabo un elaborado robo usando como tapadera un falso intento de secuestro. Confinado en un edificio de la ciudad de Los Ángeles, McClane tendrá que ingeniárselas para detener a los terroristas y salvaguardar la vida de los numerosos rehenes capturados.

*La jungla de cristal* es la primera parte de una saga que actualmente está compuesta por cinco títulos.<sup>512</sup> El filme fue dirigido por John McTiernan y escrito por Jeb Stuart y Steven E. De Souza. Estos últimos fueron los responsables de adaptar la novela de 1979 *Nothing Lasts Forever* (1979), escrita por Roderick Thorp como continuación de su propia ficción *El detective* (*The Detective*, 1966), adaptada ya a la gran pantalla en el año 1968.<sup>513</sup> 20th Century Fox, Silver Pictures y Gordon Company se encargaron de la producción, siendo la segunda y la tercera propiedad, respectivamente, de los productores Joel Silver y los hermanos Charles y Lawrence Gordon, figuras claves en la configuración del ciclo de acción de Hollywood.<sup>514</sup>

---

<sup>512</sup> A esta primera entrega le siguieron tres secuelas: *La jungla 2: alerta roja*, *La jungla de cristal 3: la venganza*, *La jungla 4.0* y *La jungla: Un buen día para morir* (*A Good Day to Die Hard*, John Moore, 2013).

<sup>513</sup> El título del filme en España fue *El detective* (*The Detective*, Gordon Douglas, 1968), protagonizado por Frank Sinatra, Jacqueline Bisset, Robert Duvall y Lee Remick, entre otros.

<sup>514</sup> Como Rick Altman (2000: 74-75) establece sobre la figura de Silver: «Joel Silver representa para el Neohollywood de los ochenta y los noventa lo que Darryl F. Zanuck y David O. Selznick fueron para la Edad de Oro de Hollywood: un analista extraordinariamente afortunado de fórmulas filmicas y, en consecuencia, un activo creador de ciclos y géneros. [...] Siempre atento a los beneficios que reporta atraer a públicos mixtos, Silver inició su carrera con emparejamientos interracial e hizo entrar el *buddy film* en los mapas financieros y de géneros de Hollywood; luego combinó la acción con la comedia para ampliar el atractivo de sus películas hacia el público femenino, creando de paso un nuevo género. Como Zanuck y Selznick, Silver parece tener un don para aislar el atractivo de taquilla de las películas de éxito. Y sus competidores, como los jefes de los antiguos estudios, tienen la habilidad de convertir sus ideas, a través de la imitación, en esas normas de la industria que llamamos géneros». Algunos años después, Silver

La importancia de este filme dentro del ciclo de Hollywood se antoja fundamental —es fundacional, podría añadirse—. De hecho, el cine de los noventa no podría entenderse sin la existencia de esta obra. Tal y como Thomas Elsaesser y Warren Buckland (2002: 27-28) señalan:

[*Die Hard*] was immensely successful at the box office and went on to become a classic of its genre. In fact, it can be taken as paradigmatic of the new action film whose emphasis is supposed to be on spectacle and special effects rather than on story-telling and narrative. *Die Hard* also re-launched its leading actor Bruce Willis as a megastar, after a career mostly in television. [...] His action-hero persona is unusual in that it engages in unexpected ways with gender, class, and race issues. Among aficionados of the genre, *Die Hard* was praise for its unusual soundtrack, a feature often cited when discussing the use of innovate film technology in post-classical Hollywood. Finally, it was popular enough to spawn several sequels (*Die Hard 2*, *Die Hard with a Vengeance*), each almost equally profitable for its producer-screenwriter-actor team, which suggests several layer of film industry self-reference, another feature of the post-classical mode.<sup>515</sup>

---

volvería a reestructurar el ciclo de acción de Hollywood con *Matrix*. James Kendrick (2009: 103) ahonda en la capacidad teórica y de análisis de Silver como uno de los creadores de ciclos temáticos del Hollywood contemporáneo: «Producer Joel Silver, nicknamed “The Selznick of Schlock” in an article in *Premiere* magazine, coined the term “whammo” to describe the action spectacle—a car chase, a shoot-out, an explosion—that should occur at least every ten minutes in an action movie to keep the audience interested». [«El productor Joel Silver, apodado “El Selznick del Schlock” en un artículo de la revista *Premiere*, acuñó el término “whammo” para referirse al espectáculo de acción —una persecución de coches, un tiroteo, una explosión— que debe tener lugar al menos cada diez minutos en una película de acción para mantener a la audiencia interesada».]

<sup>515</sup> «[*La jungla de cristal*] fue un enorme éxito de taquilla y se convirtió en un clásico de su género. De hecho, puede ser tomado como el ejemplo paradigmático del nuevo cine de acción que estaba por surgir, centrado más en el espectáculo y en los efectos especiales que en la historia y la narrativa. *La jungla de cristal* también sirvió para lanzar al estrellato a su protagonista, Bruce Willis, actor que hasta entonces había tenido una carrera predominantemente televisiva. [...] Se trata de una figura heroica atípica en el sentido de que se implica de manera poco habitual en problemas de género, clase y raza. Entre los aficionados al género, el filme también es elogiado por su inusual banda sonora, una característica muchas veces citada cuando se hace referencia al uso de la innovación tecnológica en el discurso post-clásico de Hollywood. Finalmente, fue lo suficientemente popular como para generar varias secuelas, cada una de ellas prácticamente igual de rentable para el equipo conformado por actor-guionistas-productor, que

*La jungla de cristal* inauguró un nuevo modelo de hacer cine de acción. Al margen de exportar el ya conocido como *escenario Die Hard*, consistente en todas aquellas tramas en las que un único personaje ha de enfrentarse por sí solo ante toda una pléyade de enemigos en un escenario espacial limitado y claustrofóbico, el visionario filme de McTiernan y Silver sentó las bases de lo que desde entonces sería el *blockbuster* veraniego de acción.

Eric Lichtenfeld (2007: 159-160) realiza unas interesantes observaciones sobre el *escenario Die Hard*:

In the action genre, the postapocalypse managed to come before the apocalypse. Followed the postapocalyptic and paramilitary adventures of the 1980s, the new action film of the 1990s would focus on the taking and the destruction of a narrowly drawn location, be it a building, bus, plane, or prison. What distinguishes many of these films from their predecessors is both their containment and how they replace the foreign villain lost in the post-Cold War era of political correctness. What remains constant, of course, is the genre's visual excessiveness. In the 1990s, spectacular special effects pick up this mantle, which previously had been carried by the extreme physicality and firepower of the 1980s hero. Even their advertising reflects this: the posters and print material for *Above the Law*, *Braddock*, *Cobra*, *Commando*, and the *Lethal Weapon*, *Rambo*, and *Terminator* films (among others) showcase their stars in their monolithic glory. On the other hand, the print campaigns for *Speed*, *Con Air*, and the *Die Hards* feature the talent along with their locations in flames, while those for *Passenger 57*, *Cliffhanger*, *Speed 2: Cruise Control*, *Under Siege 2: Dark Territory*, and *Air Force One* all suggest velocity and motion. *Die Hard*, directed by John McTiernan, was the breakout hit of 1988's summer movie season and became the prototype for the confined action film of the 1990s. As it happens, it is also one of the last great pre-CGI (computer generated imagery) special effects productions from Richard Edlund's Boss Studios. The movie was a tremendous, if surprising, success. It inspired two sequels and also *Toy Soldiers* (*Die Hard* in a boys' school); *The taking of Beberly Hills* (*Die Hard* in Beberly Hills); *Passenger 57* (*Die Hard* on a plane); *Under Siege* (*Die Hard* on a battleship) and its sequel, *Under Siege 2: Dark Territory* (*Die Hard* on a train); *Speed* (*Die Hard* on a bus) and its sequel, *Speed 2: Cruise Control*

---

jugaron con la *autorrefencialidad* filmica en lo que es, sin duda, otro de los atributos del filme post-clásico».

(*Die Hard* on a cruise ship); *Cliffhanger* (*Die Hard* on a mountain); *Sudden Death* (*Die Hard* in a hockey arena); *The Rock* (*Die Hard* in a prison); *Executive Decision* (*Die Hard* on another plane); *Con Air* (*Die Hard* on a prisoner transport plane); and *Air Force One* (*Die Hard* on the President's plane). This format also became commonplace in the straight-to-video market and on television, where it dictated the plotlines of several made-for-TV movies, and even a 1993 episode of *Star Trek: The Next Generation* (*Die Hard* on the starship Enterprise).<sup>516</sup>

El número de filmes del ciclo temático que durante los años noventa se *apropiaron* de la estructura narrativa de *La jungla de cristal* fue elevado. Dos razones permiten

---

<sup>516</sup> «En el género de acción, el universo post-apocalíptico llegó antes que el apocalipsis. A raíz de las aventuras post-apocalípticas y paramilitares de los años ochenta, la nueva película de acción de los noventa se centraría en la toma y destrucción de una localización escrupulosamente delimitada, ya sea un edificio, un autobús, un avión o una prisión. Lo que distingue a muchos de estos filmes de sus predecesores es tanto el propio contenido como la sustitución de los típicos villanos de la era post-Guerra Fría —en virtud de una cierta corrección política—. Sin embargo, lo que se mantiene constante es la desmesura visual. En los años noventa, los espectaculares efectos especiales recogen el testigo de lo que durante los ochenta había sido puesto en práctica por el poderío físico y el armamento de fuego de sus héroes. Incluso la propia publicidad de estas películas reflejaba la tendencia: los posters de películas como *Por encima de la ley*, *Braddock*, *Cobra*, *Commando*, *Arma letal*, *Rambo* o *Terminator*, entre otras, reflejan a las estrellas en todo su esplendor monolítico. Por otro lado, mientras las campañas de prensa de filmes como *Speed*, *Con Air* y la saga *Jungla de cristal*, muestran los escenarios de la acción en llamas, las de *Pasajero 57*, *Máximo riesgo*, *Speed 2*, *Alerta máxima 2* o *Air Force One*, sugieren la sensación de velocidad y movimiento. *La Jungla de cristal*, dirigida por John McTiernan, fue el gran éxito de la temporada del año 1988 y se convirtió en el prototipo de cinta de acción confinada de los noventa. De igual manera, fue también una de las últimas producciones en utilizar efectos especiales pre-CGI [imágenes generadas por ordenador], obra del especialista Richard Edlund. La película fue un tremendo éxito. Inspiró dos secuelas, así como también *Operación: Soldados de juguete* —*La jungla de cristal* en una escuela—; *Asalto a Beberly Hills* —*La jungla de cristal* en Beberly Hills—; *Pasajero 57* —*La jungla de cristal* en un avión—; *Alerta máxima* —*La jungla de cristal* en un barco de batalla— y su secuela, *Alerta máxima 2* —*La jungla de cristal* en un tren—; *Speed* —*La jungla de cristal* en un autobús— y su secuela, *Speed 2* —*La jungla de cristal* en un crucero—; *Máximo riesgo* —*La jungla de cristal* en una montaña—; *Muerte súbita* —*La jungla de cristal* en un partido de hockey—; *La roca* —*La jungla de cristal* en una cárcel—; *Decisión crítica* —*La jungla de cristal* en otro avión—; *Con Air* —*La jungla de cristal* en un avión de prisioneros—; y *Air Force One* —*La jungla de cristal* en el avión del presidente—. El formato también fue un lugar común en los mercados del directo a video y la televisión, donde influyó en tramas de varios telefilmes y capítulos de series, como uno de 1993 de una de las series de *Star Trek* —*La jungla de cristal* en la nave espacial Enterprise—».

entender mejor por qué: en primer lugar, el extraordinario rendimiento en taquilla de cada una de estas propuestas; y en segundo lugar, por servir de lanzadera al estrellato a actores —o recuperar a otros tantos que habían atravesado épocas de mayor esplendor profesional— como el analizado Steven Seagal —*Alerta máxima* y *Alerta máxima 2*—, Keanu Reeves —*Speed*—, Nicolas Cage —*La roca*—, Harrison Ford —*Air Force One*—, Jean-Claude Van Damme —*Muerte súbita*— o Sylvester Stallone —*Máximo riesgo*—. <sup>517</sup> El fenómeno *Die Hard* alimentó a la industria durante toda la década posterior a su estreno. El cine de acción la tomó como patrón.

Thomas Elsaesser y Warren Buckland (2002: 61-62) dan algunas pinceladas sobre el fenómeno del *blockbuster* que *La jungla de cristal* revitalizó:

The engine of the revival and the symbol of the new clout of Hollywood was the blockbuster, a heavily marketed, high-concept, multifunctional audio-visual entertainment product, which also served as showcase for new technologies in sound (Dolby) and image (special effects, computer generated images). Able to attract new audiences and benefiting from huge revenues in a relatively short period. These encouraged sequels, hybrid genres, or formulas, as well as favouring the *package deal*, where either a star or a team around a producer could corner the market in a particular subgenre or *concept movie*, which often combined a tested literary property, a particular visual style, and a marketing gimmick (known also as *the book, the look, and the hook*). *Die Hard* fits this *high concept* package deal approach to movie-making very well, seeing that it does form part of a sub-genre, the biracial buddy film, a niche market successfully colonized by a creative team assembled around the Gordon/Silver producer partnership, working as a semi-independent unit, but distributing via a major studio, in this case Twentieth Century Fox: «It's good, dumb fun brought to you by producers Lawrence Gordon, Joel Silver and scriptwriters Jeb Stuart and Steven E. de Souza, who among them have already churned out *48 Hours*, *Predator*, *Commando* and *Lethal Weapon*» (Desson Howe, *Washington Post*, 15 July 1988). *Die Hard* also established a certain look of *gritty glamour* as fashionable, and it had a *punchline* (*Yippi-ky-aye, motherfucker*) that, like other famous movie one-

---

<sup>517</sup> La películas mencionadas facturaron en el mercado doméstico las siguientes cantidades: *Alerta máxima*: 84 millones de dólares; *Alerta máxima 2*: 50 millones de dólares; *Speed*: 121 millones de dólares; *La roca*: 134 millones de dólares; *Air Force One*: 173 millones de dólares; *Muerte súbita*: 20 millones de dólares; y *Máximo riesgo*: 84 millones de dólares.

liners (*Make my day, punk, Are you looking at me?!?*), took on a life of its own in the culture at large.<sup>518</sup>

Asimismo, como apunta Vincent Pinel (2009: 16):

A partir de 1986, la película de acción va abandonando progresivamente este compromiso político revanchista y belicoso. Amplía su campo desarrollando una producción comercial aséptica y estereotipada; fagocitando los géneros al uso (véase Horror, Fantástico, Policiaco e incluso Comedia) y evolucionando en el sentido de una cierta complejidad bajo la presión de realizadores como James Cameron, John McTiernan o John Woo, quienes aportaron al género un nuevo aliento.

*La jungla de Cristal* tuvo también un impacto directo sobre otros filmes. El reinicio de la franquicia James Bond, con *GoldenEye*, responde a este fenómeno. *Licencia para matar* fue el último filme de Bond protagonizado por Timothy Dalton y a punto estuvo de ser también el último de la franquicia. Estrenada un año después de *La jungla de cristal*, la película apenas recaudó 35 millones de dólares en EE.UU. y Canadá,<sup>519</sup> convirtiéndose en la entrega menos vista<sup>520</sup> de las veinticuatro que —a día de

---

<sup>518</sup> «El nuevo símbolo de la influencia de Hollywood fue el *blockbuster*, un muy publicitado, perfectamente diseñado y multifuncional producto audiovisual de entretenimiento que, además, sirvió como escaparate para las nuevas tecnologías de sonido —Dolby— e imagen —efectos especiales, imágenes generadas por ordenador—. El *blockbuster* es capaz de atraer a nuevas audiencias y generar enormes ingresos en un corto periodo de tiempo. Ello favorece el desarrollo de secuelas, la hibridación genérica o el establecimiento de fórmulas narrativas, así como el *package deal*, donde, ya sea a través de una estrella o de un equipo técnico-artístico determinado, se busca *acaparar* el mercado en un género en particular o a través de una *película concepto*, que a menudo combina una propiedad literaria, un estilo visual particular y un *gancho* de *marketing*—técnica también conocida como *el libro, la mirada y el gancho*—. *La jungla de cristal* encaja perfectamente en esta forma *high concept* de hacer películas, formando parte del subgénero *birraccial* de la *buddy movie*, un nicho de mercado exitosamente colonizado por la pareja de productores Silver/Gordon, trabajando como una unidad semi-independiente, pero distribuida por una *major*, *20th Century Fox* en este caso: “Los productores de la cinta y los guionistas Stuart y De Souza ya habían colaborado juntos y estrenado los exitosos filmes *Límite 48 horas*, *Depredador*, *Commando* o *Arma letal*” (Desson Howe, *Washington Post*, 15 de julio de 1988). *La jungla de cristal*, incluso, introdujo un cierto aire glamuroso por lo crudo o rudo, gozando de una *frase franquicia* [*Yippi-ky-aye, hijo de puta*], que como otras famosas frases de una línea [*Alégrame el día, ¿Me estás mirando a mí?*], se convirtieron en parte inseparable de la cultura popular».

<sup>519</sup> El mercado internacional, sin embargo, generó unos ingresos de 122 millones de dólares.

<sup>520</sup> No en recaudación de taquilla, sino en número de espectadores.

hoy— componen la franquicia. El producto parecía estar agotado. Entretanto, sin embargo, un nuevo tipo de filmes de acción —y héroes de acción—, representado por John McClane y sus imitadores, comenzaba a despuntar. Apenas seis años después, en 1995, James Bond regresó. Lo hizo con unas elevadas dosis de acción, nuevas cotas de espectacularidad, tecno-villanos y un sinfín de *gadgets* que garantizaban el espectáculo. Lo que antes había sido —mayormente— suspense y espionaje, ahora era acción frenética y efectos especiales extravagantes. El punto culminante se alcanzó con *Muere otro día*, película análoga a lo que *Moonraker* (Lewis Gilbert, 1979) supuso en su día: una distorsión tan sumamente desproporcionada de la realidad que acercaba el producto más a la pura fantasía que a ningún otro género/ciclo. A pesar de esto, en una época marcada por la «corriente inhumana», donde las leyes de la física existen para ser sorteadas y el ser humano es capaz de lo humanamente imposible, la saga Bond, a raíz de *GoldenEye*, ha hecho sus mejores cifras de taquilla<sup>521</sup> desde que el personaje apareciera por primera vez en la gran pantalla en *Agente 007 contra Dr. No* (*Dr No*, Terence Young, 1967). El techo lo ha marcado *Skyfall*, con 304 millones de dólares recaudados en el mercado doméstico y 1,109 a nivel mundial.

Esta escalada de recaudación se ve favorecida por la cantidad de publicidad paralela —redundante y sinérgica— que este tipo de *blockbusters* recibe a través de distintos —y numerosos— canales:

La película de acción (en el marco del género) se inspira en las producciones de bajo presupuesto características de muchas películas de serie B de los años treinta a los cincuenta: rapidez de acción, nerviosismo del tratamiento. Pero se trata de películas elaboradas con sumo cuidado, de *blockbusters*, de un producto costoso, calculado y después promocionado con esmero por una *major company*, todo ello con el fin de alcanzar de pleno a un público previamente seleccionado (Pinel, 2009: 17).

Dado el nivel de expectación que se crea en torno a cada una de estas producciones, resulta de lo más habitual que año tras año se superen los récords de recaudación económica. Se trata de un nuevo escenario global. El consumo de filmes en salas es cada vez más intenso durante sus primeros días de exhibición, provocando acusados

---

<sup>521</sup> Y no precisamente por la diferencia en la inflación del dinero. Las seis películas de la franquicia estrenadas desde *GoldenEye* se encuentran, en términos de número de espectadores, entre las doce más vistas de la saga.



desgastes y carreras comerciales progresivamente más cortas —pero más intensivas—. Una superproducción estrenada en 2015, después de las dos primeras semanas en cartel, ha recaudado ya aproximadamente el 80 por ciento de lo que va a recaudar en toda su carrera comercial. El fenómeno es especialmente llamativo en Estados Unidos y Canadá —especialmente por lo maduro del mercado—, pero la tendencia parece tender a exportarse al resto de mercados internacionales.<sup>522</sup>

Blockbusters, but also others Hollywood productions, fitted themselves around the entertainment expectations and trends of the «youth culture» which in the 1980s had mutated from identifying with the «counter culture» to aggressively participating in the event and experience culture of shopping malls, theme parks, video arcades, hip-hop, raves, and music television. To this extent, mainstream movies had to learn to address this more diverse but also more volatile audience, differently segmented from the family audience of both cinema and television in the 1950s and 1960s. Hollywood's new audiences, male and female, domestic and international, expected the much-

---

<sup>522</sup> Desde 2002, prácticamente año tras año se han superado los récords de taquilla en cuanto a precocidad recaudatoria. Sólo el tiempo dirá hasta qué punto llegará este fenómeno de explotación masiva cuasi-instantánea. Entretanto, lo cierto es que las *majors* de Hollywood invierten cuantías económicas cada vez mayores en publicidad con el objetivo de lograr abultadas cifras de recaudación durante los primeros días de exhibición. Con ello, muestran su tácita aprobación por que el fenómeno siga asentándose y polarizándose. El fantasma de la piratería se mantiene como telón de fondo; no son pocos los que consideran que cuanto antes se *desgaste* una película a nivel comercial, tanto mejor será de cara a una minimización del daño que pudiera causarse por la circulación ilegal —o alegal— del filme por el resto de mercados internacionales. En sintonía con esta maniobra, se encuentra también la de estrenar los filmes de manera simultánea en todo el planeta. Medidas todas ellas encaminadas a lograr la inmediatez total en todos los frentes; internet ha acelerado los plazos, y el mundo del cine lo siente. La piratería es una excusa siempre válida, pero también es cierto que para cualquier *major* siempre es deseable que el dinero invertido retorne lo antes posible a fin de poder seguir manteniendo la maquinaria en marcha. Y no habría de dejar de reseñar un aspecto crucial: el reparto del dinero recaudado por las salas durante las primeras semanas de exhibición de cualquier filme es siempre más provechoso para las productoras que para los exhibidores. Así, de manera habitual, la recaudación conseguida en salas durante la primera semana de exhibición de un filme suele distribuirse de tal modo que el 70 por ciento del dinero va a parar a la *major*, y el 30 por ciento a los exhibidores; la segunda semana, la proporción pasa a ser de un 60-40; la tercera, un 50-50, y así sucesivamente. De este modo, a las *majors* les conviene *dar el golpe* durante las primeras semanas de una película en cartel. Estos son solamente algunos de los factores que permiten explicar esta tendencia. Una tendencia que promete seguir extremándose durante los próximos años.

hyped sound and image technologies to deliver intense bodily, sensory, and emotional involvement<sup>523</sup> (Elsaesser y Buckland, 2002: 62).

Por todo ello, como ya se ha señalado previamente de manera explícita, el ciclo *clasicista* marca el punto de máximo apogeo de Steven Seagal en cuanto a héroe de acción masivo. En concreto, *Alerta máxima* supuso el techo de reconocimiento comercial de toda su carrera profesional. El filme recaudó algo más de 83 millones de dólares en Estados Unidos y Canadá, y creció hasta los 156 millones de dólares en todo el mundo. Unas cifras que le permitieron situarse como el decimotercer largometraje más visto del año en el mercado doméstico, y el decimocuarto a nivel mundial.

El cine de Seagal —y el propio Seagal, de hecho— apareció en el momento preciso en que el ciclo de acción estaba viviendo su particular *Edad de Oro*. Gracias a ello, con tan solo un puñado de películas estrenadas en salas, Seagal fue capaz de alcanzar el estrellato de manera mucho más precoz que otros egregios del segmento como Schwarzenegger o Stallone:

When *Above the Law* was released in 1988, action movie fans were in the midst of a feeding frenzy. They simply couldn't get enough big-screen action to satisfy their bloodlust. At the time, Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone and Chuck Norris were all competing for supremacy in the action film market. Jean-Claude Van Damme, with his starring role in the 1987 hit *Bloodsport*, was also beginning to make noise in the industry. But movie fans were craving for still more action heroes, and Seagal quickly filled that void. He was the perfect choice to assume the role of martial arts movie hero because Norris was beginning to de-emphasize martial arts in his pictures in an attempt to attract mainstream movie audiences. The time was right for a new

---

<sup>523</sup> «Los *blockbusters*, pero también otro tipo de producciones de Hollywood, situados en torno a las expectativas del entretenimiento y de la “cultura joven”, que desde la “contracultura” de los años ochenta ha evolucionado y propiciado el disfrute de la cultura del entretenimiento a través de los centros comerciales, los parques temáticos, los juegos recreativos, el hip-hop, las *raves* y los videoclips musicales. En este sentido, las películas comerciales tuvieron que aprender a dirigirse a una audiencia más diversa y volátil, segmentada de forma distinta a la audiencia familiar de los años cincuenta o sesenta. La nueva audiencia de Hollywood, hombres y mujeres, nacional e internacional, espera mucho de las muy publicitadas tecnologías de imagen y sonido a la hora de disfrutar de una implicación intensa a nivel corporal, sensorial y emocional».

star who was not afraid to show his martial arts prowess on the screen<sup>524</sup> (Allen, 1995: 42).

Factores externos favorecieron esta rápida ascensión. E, igualmente, factores externos propiciarían la salida de Seagal del mercado. La progresiva mayor autonomía de la que gozó en sucesivas obras, si bien provechosa para la plasmación de su particular ideario —e ideología—, fomentó una lenta pero imparable separación del camino —temático y estilístico— que el ciclo de acción, en su corriente predominante, desarrollaría durante los años noventa y, especialmente, de manera posterior al estreno de *Matrix*.

## 5. 2. La etapa *manierista* (1993-2002)

*En tierra peligrosa* marca el comienzo de la etapa *manierista*.<sup>525</sup> Con Seagal asumiendo los roles no solo de protagonista y de productor de la cinta, sino también de director, el filme, a pesar de estar aún bajo el influjo de Warner Bros., está considerado como su obra más personal rodada hasta la fecha:

As I've mentioned before, the field of *Seagalogy* rests on the belief that in the films of badass cinema, or at least in the case of Seagal, it is the presence of the star that ties the movies together more than it is the vision of the individual directors. But that doesn't mean I don't believe in the old French auteur theory that the director is usually «the author» of a film. The fact that *On Deadly Ground* is directed by Seagal only reinforces these beliefs because, with more complete control over the content of the picture, he made the ultimate Steven Seagal film. It's not only that it contains many of the motifs

---

<sup>524</sup> «Cuando *Por encima de la ley* se estrenó en 1988, los fans del cine de acción estaban en medio de un frenesí consumista sin precedentes. Simplemente, no había suficiente acción en la pantalla grande como para saciar su sed de violencia. En ese momento, Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone y Chuck Norris competían por la supremacía del mercado del cine de acción. Jean-Claude Van Damme, con su papel protagonista en el *sleeper* *Contacto sangriento*, de 1987, estaba comenzando a hacer ruido dentro de la industria. Pero los fans del género esperaban aún más héroes de acción, y Seagal rápidamente llenó ese vacío insaciable. Fue perfecto para asumir el rol de estrella de las artes marciales, especialmente en tanto en cuanto, en sus últimos filmes, Chuck Norris estaba empezando a reducir la presencia de escenas de lucha para atraer a un público mayoritario a las salas. Era el momento idóneo para la llegada de una nueva estrella que no tuviera ningún miedo por mostrar sus habilidades y destrezas en pantalla».

<sup>525</sup> Si bien *En tierra peligrosa* no se estrenó hasta 1994, tiene sentido que 1993 sea el año que dé inicio a este periodo; al fin y al cabo, el 18 de mayo de ese año comenzó el rodaje del filme.

shared throughout his entire filmography, but that it's the very best version of those motifs<sup>526</sup> (Vern, 2012: 78).

La ruptura del discurso *clasicista* es evidente. Los cánones genéricos son sorteados hábilmente y la yuxtaposición narrativa y conceptual se manifiesta como uno de los elementos primordiales de este salto hacia una nueva etapa creativa. Desde este momento, la obra de Seagal comenzaba a escapar progresivamente de la realidad —no ya de la mera representación fílmica, sino, inclusive, de la realidad económica del cine como negocio—. <sup>527</sup> «Si el *clasicismo* creaba una imagen del mundo convencionalmente verosímil, el *manierismo* crea una imagen convencionalmente inverosímil, en la que lo fantástico adquiere suprema importancia» (Bozal, 1978: 199). O como también señala Jesús González Requena (2006: 567) en referencia al cine manierista estadounidense: «Los procedimientos de escritura clásicos son objeto de un extremado virtuosismo». No referidos en este caso al periodo clásico de Hollywood, sino al *clasicista* de la obra de Seagal.

En el *manierismo*, el margen autoral de Seagal se deja ver cada vez de forma más evidente. Sus filmes empiezan a asomarse a temáticas y concepciones que hasta entonces habían estado excluidas —o mínimamente presentes—; la defensa de la naturaleza y otras preocupaciones de Seagal en cuanto a persona real, no cinematográfica, empiezan a filtrarse de manera acentuada, al tiempo que su particular concepción del héroe de acción avanza de manera axiomática hacia la supremacía absoluta que alcan-

---

<sup>526</sup> «Como ya ha sido mencionado, la teoría de la *Seagalogy* se fundamenta en la creencia de que, en las películas de acción protagonizadas por tipos duros, o por lo menos en el caso de Seagal, es la presencia de la estrella la que ofrece una versión unificada de la obra más que la visión individual de los directores. Ello no significa que no crea en la antigua teoría francesa de la autoría cinematográfica, que suele identificar al director con el autor del filme. La realidad es que *En tierra peligrosa* está dirigida por Seagal; y ello no hace sino potenciar sus tópicos y creencias. Con un control completo sobre el contenido de la película, Seagal consiguió realizar la que puede ser considerada como su obra definitiva. No solamente posee la gran mayoría de los tópicos de su cine, sino que la ofrecida es la mejor versión posible de cada uno de ellos».

<sup>527</sup> La excelente relación que hasta entonces Seagal había mantenido con el público —supeditada a las notables recaudaciones de taquilla de cada uno de sus filmes—, a partir de este filme se romperá para siempre. No se trata únicamente de una cuestión relativa al contenido de los productos en sí —que aun con todo, es el factor esencial—, sino también a una cierta caída o declive del tradicional cine de acción en pos de una nueva manera de entender el género de la mano de realizadores como Michael Bay, Roland Emmerich, Antoine Fuqua, John Woo y otros.

zará durante la etapa *metadiscursiva*. La superación del cine de acción a través de la transgresión de los propios códigos del ciclo favorece este permanente alejamiento de la realidad en pos de una narrativa *metadiscursiva* propia, de la que existen primeros acercamientos en obras como la atípica *Alerta máxima 2* o la ya apuntada *En tierra peligrosa*.

Las obras comprendidas en este periodo son, según el orden en que fueron estrenadas, *En tierra peligrosa*, *Alerta máxima 2*, *Decisión crítica*, *The Glimmer Man*, *En tierra peligrosa 2*, *El último patriota*, *Herida abierta*, *Tiempo límite* y *Al filo de la muerte*.<sup>528</sup>

### 5. 2. 1. Irrealidad como realidad

La principal característica del ciclo *manierista* tiene que ver con la progresiva pérdida de contacto con la realidad de cada uno de los productos estrenados, ya sea en lo referente a la historia, con situaciones cada vez más insólitas y/o extravagantes; o a los personajes, con la aparición de comportamientos más *suprahumanos* que humanos propiamente dichos. A lo largo de este periodo, el sesgo ideológico de Seagal comienza a cargar de contenido e ideas los largometrajes en los que participa, gracias, en parte, al crédito logrado por haber participado en varios éxitos de taquilla —*En tierra peligrosa*, primer filme del periodo *manierista*, llega exactamente dos años después de su gran éxito de público: *Alerta máxima*—; y toda vez que los directores con los que trabaja en esta fase no tienen tanto peso en la realización —o lo que es lo mismo: eran más inexpertos— como tuvieron los del periodo *clasicista*.

*En tierra peligrosa* es la película que abre esta nueva etapa. Dirigido por él mismo, el filme subvierte los códigos del ciclo de acción para crear una obra extremadamente atípica y a contracorriente. Entre otros, se combinan conceptos e ideas tan dispares como *ecoterrorismo*, crítica al sistema capitalista, violencia sanguinaria, drogas psicotrópicas o reivindicación de la naturaleza por encima de la propia vida humana.

Este no es el único filme que escapa a los códigos manejados por los productos adscritos al ciclo de acción de Hollywood de este periodo. Su siguiente filme, *Alerta*

---

<sup>528</sup> Los filmes *Decisión crítica* y *Tiempo límite* fueron excluidos del corpus de trabajo por apenas contar con una presencia marginal de Seagal en términos de participación creativa e interpretativa.

*máxima 2*, sufre tanto o más como el primero de una desconcertante irrealdad, o como Bozal señalaba, de «una imagen convencionalmente inverosímil». En esta ocasión, más que sobre el propio discurso, la irrealdad se focaliza sobre las cualidades *suprahumanas* de su protagonista. Como una suerte de adaptación apócrifa de los cómics de *Superman*, Casey Ryback (Seagal), el otrora protagonista de la *realista* *Alerta máxima*, se presenta en esta ocasión como una entidad heroica que, por su capacidad de destrucción e invulnerabilidad, se asemeja más a los superhéroes que comenzaron a poblar los *blockbusters post-Matrix* del siglo XXI que a sus figuras heroicas coetáneas, encarnadas por John McClane —*La jungla de cristal* y secuelas—, Douglas Quaid —*Desafío total*— o Martin Riggs —*Arma letal* y secuelas—, héroes, a pesar de mortíferos, altamente vulnerables —física y psicológicamente—:

I put three question marks after the neatest trick of all, which is when Seagal outruns a train crash. Yes, he does. The train crashes head-on into another train, but Seagal is able to run real fast toward the back of the train, faster than the crash, grab a rope from a helicopter, and save himself. To make this happen, either (a) the movie violates two or perhaps three of Newton's laws, or (b) Seagal can run the 200-yard-dash in well under a second<sup>529</sup> (Ebert, 1995).

Las dos respuestas que propone el crítico Roger Ebert son válidas —al menos, en el irreal universo *manierista* de Seagal—. Otra de las más representativas muestras de *suprahumanidad* del largometraje se concentra en su resistencia a las balas. Cuando Ryback recibe un disparo procedente de un rifle de francotirador, la narrativa del filme trata de jugar con los códigos y convenciones del ciclo, manteniendo el suspense en torno a la idea de que el disparo haya podido dejar verdaderamente malherido al protagonista o, peor aún, que haya podido acabar con su vida. Tras la concatenación de una serie de escenas en las que no hay ni rastro de Ryback —solamente sangre, supuestamente, procedente de su cuerpo al ser alcanzado por la bala—, el protagonista reaparece dentro de un vagón, sano y salvo, junto al mozo del equipaje; al ser preguntado

---

<sup>529</sup> «Puse tres signos de interrogación después de presenciar el truco más insólito de todos, aquel en el que Seagal logra escapar de un choque de trenes. Sí, efectivamente, lo consigue. Los dos trenes se estrellan de frente el uno contra el otro, pero Seagal es capaz de correr tan rápido que no solo deja atrás el tren, sino que corre más que el propio accidente, toma una cuerda procedente de un helicóptero y consigue salvarse. Para que esto suceda, (a) la película viola dos, o quizá tres, leyes de Newton, o (b) Seagal puede recorrer una distancia de 180 metros en menos de un segundo».

por su herida, Ryback simplemente responde, señalando al supuesto impacto de bala: «You think this is been shot? This ain't been shot».<sup>530</sup> Nunca más en el metraje que resta se vuelve a hacer mención alguna a esa herida de bala.

El crítico Stephen Holden (1995) destacó en su crítica para *The New York Times* esta idea de indestructibilidad:

With his hard-boiled squint, several Supermen's worth of slicked-back hair and a voice that rarely rises above a craggy whisper, Steven Seagal is an action-hero to gratify the wildest middle-aged male fantasies of indestructibility. [...] The actor's invincible alter ego, Casey Ryback, returns to do battle with Travis Dane, a monstrous computer nerd portrayed with a grinning, glassy-eyed relish by Eric Bogosian.<sup>531</sup>

El enfrentamiento final entre Ryback y Marcus Penn (Everett McGill), el líder de los mercenarios, se manifiesta como otra —atípica— muestra de indestructibilidad y *suprahumanidad*. Desoyendo todos los cánones genéricos de las escenas de lucha —McKee, Schubart, etc.—, el héroe no queda en ningún momento a merced del villano. El enfrentamiento no es tal; no debe siquiera ser llamado como tal. En su lugar, *Alerta máxima 2* ofrece una sucesión de golpes propiciados por Ryback y recibidos, indistintamente, por Penn. No hay incertidumbre, no hay combate, solo certidumbre: la certidumbre de una realidad «convencionalmente inverosímil».

En esta realidad «convencionalmente inverosímil», el universo orbita sobre Ryback como si de su dueño se tratase —o sobre Seagal, si tomamos este filme simplemente como un eslabón más (pero no único) de la cadena *manierista*—. No importa lo que suceda a su alrededor ni lo ilusoriamente peligroso que pueda parecer su entorno, él siempre está un peldaño por encima. Si los villanos son los mejores mercenarios del mundo, como el filme trata de evidenciar, Ryback es el mejor instructor del mundo, habiendo entrenado personalmente a varios de los mercenarios con los que se ha de enfrentar; si el genio informático es una de las mentes más brillantes del mundo,

---

<sup>530</sup> «¿Ves esto de aquí? Esto no es nada».

<sup>531</sup> «Con su duro entrecerrar de ojos, un cabello peinado hacia atrás y una voz que rara vez se eleva por encima de un susurro, Steven Seagal es un héroe de acción creado para satisfacer las más salvajes fantasías de indestructibilidad de los hombres de mediana edad. [...] El alter ego invencible del actor, Casey Ryback, regresa para luchar contra Travis Dane, un monstruoso experto informático retratado con una eterna sonrisa y una mirada vidriosa y condimentada por la persona de Eric Bogosian».

Ryback, con un único disparo, no solo elimina al brillante científico, sino que desbarata su plan maestro —e infalible, como también la película ha dejado evidenciado— para acabar con Washington valiéndose de una posibilidad que ni siquiera el propio informático/genio había barajado. La dialéctica que entra en juego en *Alerta máxima 2* ilustra a la perfección la evolución hacia la irrealidad de la obra *manierista* de Seagal, máxime si se compara con la primera parte de la franquicia, dirigida unos años antes por Andrew Davis.

La carrera hacia la *suprahumanidad* no se disputó solamente en estos dos filmes. *The Glimmer Man* encierra una de las secuencias más desconcertantes de la filmografía de Seagal, propia más bien de un periodo *clasicista* temprano ya prácticamente olvidado. Durante el enfrentamiento final, cuerpo a cuerpo, entre Jack Cole (Seagal) y Donald Cunningham (John M. Jackson), Cole, consciente de su suprema superioridad y sabedor de que no solo va a ganar el combate, sino que va a hacerlo por un amplio margen, reta a su rival a que le propicie su mejor golpe. Sin defenderse siquiera, Cole encaja el duro puñetazo que Cunningham le lanza, el cual le provoca una pequeña hemorragia nasal. La respuesta verbal de Cole resume la dialéctica *manierista*: «If that's the best you've got, I'm just gonna have to kill you».<sup>532</sup> Si en *Alerta máxima 2* Ryback no encontró oposición alguna a la hora de reducir al villano principal en el «enfrentamiento» final, en *The Glimmer Man* la tergiversación de los códigos genéricos va un paso más allá al hacerse al villano partícipe de su ausencia total de posibilidades:

With a shady background in Vietnam, where he earned the nickname the *Glimmer Man* for his exploits as a C.I.A. killer before he «went native», as his old boss says, Jack Cole speaks Chinese and Russian. And when asked to undergo a lie detector test after he becomes a suspect in his ex-wife's slaying, Jack modestly answers yes when the technician, trying to establish a benchmark for honesty, begins the interrogation by asking: «Have you ever climbed Mount Everest?»<sup>533</sup> (Ven Gelder, 1996).

---

<sup>532</sup> «Si esto es lo mejor que sabes hacer, voy a tener que matarte».

<sup>533</sup> «Cole posee un sombrío pasado en Vietnam donde se ganó el sobrenombre de *Glimmer Man* por sus hazañas como asesino de la CIA, antes de volverse “nativo”, como dice su antiguo jefe; también habla chino y ruso. Cuando se le somete a un detector de mentiras para determinar si tuvo alguna implicación en la muerte de su ex esposa, Jack responde modestamente que sí cuando el técnico, tratando de establecer una referencia de honestidad, comienza el interrogatorio preguntando: “¿Alguna vez ha escalado el monte Everest?”»



El *manierismo* pretende imponer una dialéctica ficticia y artificiosa entre el filme y el espectador. La tradicional dialéctica del bien contra el mal se queda pequeña y desfasada a la hora de enfrentarse a estas obras. Muchas veces no se trata únicamente de reparar el daño causado; lo que está en juego es una dialéctica en la que el personaje encarnado por Seagal representa, invariablemente, una entidad suprema, poderosa e imbatible, que reparte su propia justicia —en ocasiones, incluso, alejada de la justicia legal o social—. Y más aún: los filmes tratan de acentuar y dejar claro al espectador que su superioridad es palpable y real. Tal es el extremo de esta idea, y hasta tal punto ha llegado la tergiversación de la realidad y de los códigos genéricos establecidos, que el espectador únicamente se sorprende cuando el personaje encarnado por Seagal es golpeado.

Durante el *manierismo*, Seagal subvierte el ciclo de acción; sigue realizando, sin embargo, cine de acción, pero es *su* cine de acción: personal, intransferible y solamente entendido dentro de su microcosmos discursivo. De ahí que el espectador que se enfrenta al cine de Seagal desde el punto de vista genérico del cine de acción convencional del ciclo temático de los ochenta y noventa, tenga dificultades para interpretar correctamente lo que ve/oye, especialmente en los filmes de las etapas *manierista* y *meta-discursiva*.

Es cierto que algunas de estas características ya se dejaron entrever, como se apuntó, en la etapa *clasicista*. Pero en aquella época la implicación creativa de Seagal era muy limitada, controlada mayormente por Warner Bros. y por los propios directores de cada entrega. Aún así, en aquellas ocasiones en que se desataba la capacidad *suprahumana* de sus personajes sobre terceras personas, todo estaba más justificado. En *Buscando justicia*, la pelea final entre Gino Felino (Seagal) y Richie Madano (William Forsythe), salvaje, desproporcionada y desnivelada, podría formar parte de un antecedente al *manierismo suprahumano*, y de hecho lo es; pero es igualmente cierto que está justificado en el sentido de que Richie no es un experto luchador; es más, ni siquiera se encuentra al cien por cien de sus facultades, a causa principalmente de las drogas y el cansancio acumulado. Felino le reduce sin esfuerzo mientras ni tan siquiera es rozado. Dentro de la situación, se trata de una acción justificada y comprensible. Más aún: teniendo en cuenta que la dirección corrió a cargo de John Flynn, no resulta complicado establecer paralelismos con el combate final de una de sus anteriores

obras, *El ex-presos de Corea*, donde el nivel de violencia, la visceralidad de la misma y la presentación del enfrentamiento son prácticamente análogos a los mostrados en *Buscando justicia*.

En *El último patriota*, Seagal encarna al doctor Wesley McClaren. Si Seagal encarna a un doctor, el propio espectador conocedor de la dialéctica *manierista* será capaz de predecir que el mayor peligro del filme procederá del ámbito médico/bacteriológico. Y acertará también si piensa que el doctor McLaren no es un médico cualquiera; pues evidentemente, no lo es: se trata de uno de los científicos más importantes del mundo, experto exactamente en lo que es necesario que sea experto, dominador de las técnicas más avanzadas de aikido y padre ejemplar: «Seagal is a Montana doctor who just happens to also be the world's greatest bacterial warfare expert (he can also rope a steer), which is fortunate when some militant fanatics decide to release some really heavy sniffles in his hometown»<sup>534</sup> (Pratt, 2005: 909).

Se trata de la supremacía en todos los aspectos de la vida que sean importantes para el argumento. En el filme, McLaren es capaz de encontrar la cura a la peligrosa enfermedad que está asolando a la población civil y, lejos de terminar ahí su participación, es él mismo quien pondrá fin al intento del trastornado paramilitar, Floyd Chisolm (Gailard Sartain), de sembrar el caos en el país. McLaren asesina a Chisolm valiéndose de una copa de cristal: arranca la base con su propia mano —con una sola mano— y clava el cristal roto en el ojo de su enemigo.

En *En tierra peligrosa 2* sucede algo similar. Así lo constató el crítico Gene Seymour (1997), de *Los Angeles Times*:

You see this guy, right? And he looks like he's the lineal descendant of a ferocious jungle cat. But, what the hey, you and your six or seven buddies take him on. In seconds, you and your buddies are lying on the ground in pieces, and he's still standing. Understand, now, that this is a relatively minor point to deal with in *Fire Down Below*. But it sufficiently represents the many improbabilities you have to live within a Steven Seagal film.<sup>535</sup>

---

<sup>534</sup> «Seagal no es solo un doctor de Montana; es también uno de los mayores expertos mundiales en guerra bacteriológica —además de ser capaz de amarrar a un novillo con una cuerda—. Lo cual es una suerte cuando algunos fanáticos militares deciden liberar unas peligrosas bacterias en su ciudad».

<sup>535</sup> «Has visto a ese tipo, ¿verdad? Pareciera que fuese un descendiente directo de un feroz felino. Pero cuando tú y tus seis o siete amigos intentáis lo que él hace, en tan solo segundos, estaréis hechos pedazos

La superioridad absoluta —o *suprahumanismo*— del personaje encarnado por Seagal es uno de los rasgos más importantes del *manierismo*. Esta cualidad será, sin embargo, desfigurada aún más si cabe a lo largo del periodo *metadiscursivo*. Podría considerarse a esta última etapa como un *manierismo* llevado hasta sus últimas consecuencias, rompiendo ya definitivamente esa leve, pero aún visible, conexión con la realidad. El *metadiscorso* de estos últimos filmes está completamente por encima de las normas del cine convencional. Se inaugura una nueva dialéctica que en el siguiente capítulo analizaré en profundidad.

### 5. 2. 2. Directores de segunda fila y el final del contrato con Warner Bros.

La progresiva mayor implicación de Seagal en cada uno de los sucesivos proyectos en los que participó se debió, en gran medida, a la gradual contratación de directores de inferior nivel —menos experiencia en el campo, menor conocimiento del cine de acción— respecto a los de la etapa *clasicista*, y a las sólidas cifras de taquilla que habían generado los filmes en los que participó a lo largo del lustro anterior: «The fact remains that he (Steven Seagal) is second only to Arnold Schwarzenegger in box-office returns over the past seven years»<sup>536</sup> (Allen, 1995: 46).

No habría que dejar de reseñar que fue durante los primeros años de la etapa *manierista* cuando mayor implicación mostró Seagal por sus proyectos. Los últimos filmes del *macro-contrato* con Warner Bros. fueron, por contra, los más impersonales del periodo.

#### En tierra peligrosa: el filme más personal de Seagal

El primer filme del periodo *manierista*, *En tierra peligrosa*, fue dirigido por el propio Steven Seagal. Pese al gran desembolso económico que supuso para Warner

---

sobre el suelo, mientras él todavía seguirá en pie, inmóvil. Se trata en realidad de algo menor a la hora de tratar con *En tierra peligrosa 2*. Pero es lo suficientemente significativo como para demostrar lo improbable que resulta sobrevivir en una película de Seagal para alguien que no sea él mismo».

<sup>536</sup> «Lo cierto es que, durante los últimos siete años, Steven Seagal se encuentra solamente por detrás de Arnold Schwarzenegger en lo que a recaudación de taquilla se refiere».

Bros.,<sup>537</sup> el filme no logró las cifras de recaudación esperadas, ni reconocimiento alguno por parte de la crítica cinematográfica de la época.<sup>538</sup>

Durante el rodaje, algunos responsables de Warner Bros. habían comenzado a identificar ciertos aspectos que no creían que fuesen a funcionar. A pesar de ello, el liderazgo mostrado por Seagal y la creencia en que, con él en el reparto, y máxime después de haber sido uno de los principales responsables del *sleeper* que supuso *Alerta máxima*, el público acudiese nuevamente a las salas a consumir la nueva propuesta, fueron superiores a los temores: «Although Warner Brothers declined to allow critics to preview *On Deadly Ground* for fear of negative reviews, the movie was still terribly unsuccessful at the box office»<sup>539</sup> (Moul, 2005: 119).

La película solamente recaudó 38 millones de dólares en Estados Unidos y Canadá.<sup>540</sup> Charles C. Moul especula con la posibilidad de haber podido corregir esta disparidad de expectativas entre el público y el filme si se hubieran realizado pases previos: «Had Warner Brothers previewed the motion picture, the negative reviews might have led the studio to reconsider the immediate launch and instead obtain more market research and revise its distribution strategy»<sup>541</sup> (Moul, 2005: 119).

---

<sup>537</sup> La película costó 50 millones de dólares, siendo una de las grandes apuestas de la *major* para ese año.

<sup>538</sup> El filme estuvo nominado a seis Razzie Awards —los conocidos popularmente como anti-Oscars, por premiar las peores películas de cada año—; únicamente logró el galardón a la peor dirección. Las otras categorías en las que el filme estuvo nominado fueron las de peor actor —Steven Seagal—, peor actriz —Joan Chen—, peor canción original —Mark Hudson, Klaus Meine y Scott Fairbairn, por la canción *Under the Same Sun*—, peor película —Steven Seagal, Julius R. Nasso y A. Kitman Ho— y peor guion —Ed Horowitz y Robin U. Russin—.

<sup>539</sup> «Aunque Warner Bros. evitó efectuar pases de prensa previos al estreno de *En tierra peligrosa* por miedo a las críticas negativas, lo cierto es que eso no la salvó de ser un terrible fracaso de taquilla».

<sup>540</sup> El fin de semana de su estreno consiguió posicionarse como el filme más visto con una recaudación de 13 millones de dólares, por delante de títulos como *Ace Ventura, un detective diferente* (*Ace Ventura: Pet Detective*, Tom Shadyac, 1994), que logró 10 millones ese fin de semana; o *Ganar de cualquier manera* (*Blue Chips*, William Friedkin, 1994), que recaudó también 10 millones. Sin embargo, su carrera comercial no fue todo lo larga que hubiese sido deseable para cubrir los cuantiosos gastos no solo de producción, sino también de publicidad y distribución.

<sup>541</sup> T.: «Si Warner Bros. hubiese realizado pases previos, las críticas negativas podrían haber permitido al estudio reconsiderar la fecha de estreno y, en su lugar, profundizar en la investigación de mercado y revisar su estrategia de distribución».

La libertad de la que había gozado Seagal para la realización de este filme había sido la mayor hasta la fecha.<sup>542</sup> Su fracaso en taquilla provocó el consiguiente aumento del control y la vigilancia por parte de los ejecutivos del estudio.

### **Alerta máxima 2 y el principio del final autoral de Seagal con Warner Bros.**

A *En tierra peligrosa* le siguió *Alerta máxima 2*, estrenada tan solo un año después, en 1995. El director de la cinta fue Geoff Murphy, un experimentado realizador neozelandés reconocido como uno de los grandes nombres dentro de la cinematografía del país: «With Roger Donaldson, Vincent Ward and Peter Jackson, Geoff Murphy led the new wave of feature film production in New Zeland in the 1980s»<sup>543</sup> (Jonathan Rayner en Allon, Cullen y Patterson, 2002: 385).

En Nueva Zelanda, Murphy estrenó tres de sus películas más reputadas: «Road trip blockbuster *Goodbye Pork Pie*, colonial epic *Utu*, and end of the world tale *The Quiet Earth*»<sup>544</sup> (*NZ on Screen*). Destacaron especialmente las dos últimas:

The combination of action, black comedy and the de- (and re-) mythologising of New Zeland history in *Utu* (1983), and of horror, science fiction and the analysis of national identity in *The Quiet Earth* (1985) represent the full fruition of Murphy's writing and direction in his home country. These two films incorporate what is arguably the director's best work, in juxtaposition (to comedic, ironic, challenging and often disturbing effect) the attributes of generic commercial cinema, nationally specific and significant readings of land-

---

<sup>542</sup> El control creativo de Seagal, a pesar de ello, no fue total. Una de las escenas más comentadas tras el estreno del filme fue el provocador discurso final que Forrest Taft (Seagal) pronuncia en defensa de la naturaleza y en contra de los intereses económicos de las grandes multinacionales y de la pasividad gubernamental ante estos hechos. En el montaje estrenado en salas apenas dura más de cuatro minutos; sin embargo, como se recoge en numerosos medios, el corte inicial duraba más de diez minutos. Según IMDb: «The final scene when Forrest Taft gives the speech about the oil companies and air pollution, was originally 11 minutes long. Audiences complained that it was overlong and preachy. The scene was re-edited before release». [«La escena final, en la que Forrest Taft da un discurso sobre las compañías petrolíferas y la contaminación del aire, duraba en origen once minutos. La audiencia se quejó de que era demasiado larga y adoctrinadora, por lo que finalmente fue recortada antes del estreno del filme».]

<sup>543</sup> «Junto a Roger Donaldson, Vincent Ward y Peter Jackson, Geoff Murphy lideró la nueva ola de la cinematografía neozelandesa en los años ochenta».

<sup>544</sup> «La road trip *Vaya movida*, el filme épico colonial *Utu*, y la historia sobre el fin del mundo *Único superviviente*».

scape and cultural identity, and pertinent, contemporary issues<sup>545</sup> (Jonathan Rayner en Allon, Cullen y Patterson, 2002: 385).

Antes de dar el salto a Hollywood, Murphy dirigió la que sería su última película en territorio neozelandés, *Never Say Die* (Geoff Murphy, 1988): «A less-successful recapitulation of the best elements of its predecessors: an odd-couple, roadmovie comedy thriller, which parodies James Bond films and investigative thrillers irreverently»<sup>546</sup> (Jonathan Rayner en Allon, Cullen y Patterson, 2002: 386).

Ya en Estados Unidos, Murphy intercaló el estreno de algunos telefilmes —el *western* *El último forajido* (*The Last Outlaw*, Geoff Murphy, 1993), con Mickey Rourke; o el *thriller* *Sin testigos* (*Blind Side*, Geoff Murphy, 1993), con Rutger Hauer— y series para televisión —*Los siete magníficos* (*The Magnificent Seven*, 1998-2000)—, con la dirección de proyectos cinematográficos: el *western* *Intrépidos forajidos* (*Young Guns II*, Geoff Murphy, 1990), con Kiefer Sutherland, Emilio Estevez y Lou Diamond Phillips; el *thriller* futurista *Freejack: Sin identidad* (*Freejack*, Geoff Murphy, 1992), de nuevo con Emilio Estevez y el músico Mick Jagger; *Alerta máxima 2*, con Seagal; y *Fortaleza infernal 2* (*Fortress 2*, Geoff Murphy, 2000), con Christopher Lambert.

*Alerta máxima 2* no fue el único acercamiento de Murphy a los terrenos del cine de acción, si bien sí fue su mayor exponente en términos de taquilla. El filme se convirtió en el mayor éxito comercial de Geoff Murphy como director.<sup>547</sup> Warner Bros., por su parte, recuperó los 51 millones de dólares de presupuesto que invirtió.

Aunque Geoff Murphy no puede ser considerado un director de menor empaque que los que participaron en la etapa *clasicista*, sí es cierto que entró en la dinámica

---

<sup>545</sup> «La combinación de acción, comedia negra y de- (y -re) mitologización de la historia de Nueva Zelanda en *Utu* (1983), y de terror, ciencia ficción y análisis de la identidad nacional en *Único superviviente* (1985), representan la fruición completa del trabajo de guion y dirección de Murphy en su país natal. Estos dos filmes reúnen probablemente el mejor trabajo de su director, que yuxtaponen —el cómico, irónico, desafiante y a veces perturbador efecto de— los atributos del cine comercial de género, un trabajo específicamente nacional y significativo del paisaje y la identidad cultural, con cuestiones pertinentes y contemporáneas».

<sup>546</sup> «Una recapitulación menor de los mejores elementos de sus predecesoras: una extraña pareja, una *roadmovie* de suspense, con toques cómicos, que parodia de forma irreverente los filmes de James Bond y los *thrillers* de investigación».

<sup>547</sup> Recaudó 104 millones de dólares en todo el mundo.

del cine de Seagal cuando este ya había obtenido una importante parcela de control creativo e, incluso, económico, viéndose coartada, de ese modo, su participación:

Former line producer Chris Kenny has surfaced with a big bone to pick. He insists that he wasn't fired to be replaced by Steve Perry as stated in a *Times* article Aug. 28. And he and others involved with the production say that Seagal, the film's star and one of its producers, has been given so much control by Warner Bros. that Seagal is personally dictating who spends what. The reason: Warner's decided that any cost overruns on the \$51-million budget should come out of Seagal's \$10-million fee because at times he is responsible for costly last-minute changes, production sources say<sup>548</sup> (Brennan, 1994).

El trabajo de Murphy se dejó sentir especialmente en la parcela de la edición. El sentido del ritmo, la continua sucesión de escenas de acción —como se detallará más adelante, el clímax final de la cinta, que abarca prácticamente todo su tercer acto, es la secuencia de acción más larga de la filmografía de Seagal— y la banda sonora de Basil Poledouris, hicieron del producto, en palabras de la crítica, un digno representante del cine de acción del momento:

*Under Siege 2* isn't going to convince anyone that Seagal is Brando, though he often sounds a bit like him. But, taken strictly as an action sequel, the film is a lively show. It's a formula follow-up with formula dialogue and formula action but the director, Geoff Murphy, does extremely well within the sequel's narrow limits. He doesn't deliver as an artist, [...] but he delivers as a first-class hired hand, and that's not nothing. He plays out his improbable pyrotechnics for all they're worth. [...] The only reason to see a movie like this is for the quality of the action sequences and the nastiness of the villains. Murphy, who has had an uneven career in Hollywood—his best piece of direction was Young *Guns II*—does some amazing stuff with the train. He's so good at working it into the action that it upstages just about everybody—

---

<sup>548</sup> «El ex *line producer* Chris Kenny se ha revelado como un hueso duro de roer. Insiste en que en realidad no fue despedido para ser reemplazado por Steven Perry, tal y como se informó en un artículo de *Times* el 28 de agosto. Junto a otras personas implicadas en la producción, afirma que Warner Bros. le ha dado a Seagal, protagonista de la cinta y uno de los productores, demasiado poder, hasta el punto de que es el responsable de decidir lo que se gasta y en qué se gasta. La razón: Warner Bros. decidió que cualquier coste que sobrepasara los 51 millones de dólares presupuestados, serían directamente descontados del salario de 10 millones de dólares que a Seagal le correspondía, puesto que él suele ser responsable de costosos cambios de última hora, tal y como manifestaron fuentes de la producción».

including Seagal and Bogosian. There's a flaming finale that looks as if it was as difficult to film as anything train-wise in *The Fugitive*<sup>549</sup> (Rainer, 1995).

El rodaje de *Alerta máxima 2* resultó, a pesar de todo, accidentado. La mera enumeración de incidentes, retrasos, despidos e indemnizaciones que resultaron del mismo darían para un capítulo aparte.<sup>550</sup>

---

<sup>549</sup> «*Alerta máxima 2* no va a convencer a nadie de que Seagal es Brando, aunque por momentos suene un poco como él. No obstante, tomando la película estrictamente como la secuela que es, lo cierto es que es un espectáculo animado. El diálogo y la acción están basados en la fórmula de siempre, pero el director Geoff Murphy hace realmente bien su trabajo dentro de los estrechos márgenes de libertad que toda secuela supone. Murphy no se manifiesta como un artista, [...] si bien se muestra como un artesano de primera clase. Juega de manera irreprochable con toda la pirotecnia que tiene a su disposición. [...] La única razón por la que ver un filme como este es, ciertamente, por la calidad de las escenas de acción y la maldad de los villanos. Murphy, que ha tenido una irregular carrera en Hollywood —su mejor obra ha sido *Intrépidos forajidos*—, hace increíbles hazañas con el tren. Es tan bueno moldeando la acción que eclipsa a casi todo el mundo, incluyendo al propio Seagal y a Bogosian. Hay un final explosivo que parece haber sido tan difícil de rodar como la escena del tren de *El fugitivo*».

<sup>550</sup> Uno de los altercados más comentados fue el que rodeó al desafortunado incidente que, como consecuencia del mal funcionamiento de una de las locomotoras del filme, se tradujo en un incendio de más de 200 acres de bosque —prácticamente, un kilómetro cuadrado—: «There was a fire near Boulder, Colo., on Aug. 23 that scorched 200 acres of forest and grasslands, which was sparked by a locomotive rented by the film's production company, Dark Territory, during a trial run for the film, according to local news accounts. Warner Bros. and the company declined to discuss the costs of that episode» (Brennan, 1994). [«El 23 de agosto se produjo un incendio cerca de Boulder, Colorado, que arrasó cerca de 200 acres de bosques y pastizales de la zona. Fue provocado por una locomotora alquilada por la productora durante uno de los ensayos, de acuerdo a las informaciones aparecidas en los medios locales. Warner Bros. y la empresa de trenes declinaron hacer comentario alguno sobre los costes que se derivaron del incidente».] Otro de los altercados tuvo que ver con la decisión de Seagal de dejar fuera de la película, cuatro días antes de que comenzara el rodaje, al actor Gary Busey: «The studio, which allegedly had about \$18 million committed to the movie before the cameras even began to roll last week (including an estimated \$4 million already paid to Seagal), had to punt when Seagal decided four days before shooting to bump co-star Gary Busey off the picture. The actor reportedly was being paid \$750,000 whether he was in the movie or not» (Brennan, 1994). [«El estudio, que supuestamente tenía más de 18 millones de dólares ya comprometidos antes de comenzar siquiera a rodar —incluyendo un pago ya desembolsado de 4 millones de dólares en favor de Seagal—, tuvo que salir al paso cuando Seagal decidió, cuatro días antes de empezar a rodar, dejar fuera de la película al actor Gary Busey, a quien ya se le habían pagado 750,000 dólares, estuviera finalmente o no en la película».]



Las incesantes pérdidas económicas, frutos de accidentes fortuitos —pero también de luchas de egos—, generaron un continuo debate interno entre los distintos productores y responsables implicados. Mientras el director Murphy se mantuvo al margen de la situación, Seagal creó constantes tensiones internas que propiciaron el despido de Chris Kenny, *line producer* de la producción: «Issuing comments through a Warner Bros. spokesman, Seagal had no comment on the fire, but said: “I wanted both (Kenny and Perry) to stay. I was disappointed that Chris left, but it was his decision to leave”»<sup>551</sup> (Brennan, 1994).

Uno de los principales focos de enfrentamiento entre Seagal y Warner Bros. fue a nivel creativo. Mientras el primero quería un filme más oscuro y retorcido, acusando de diferentes fechorías a la CIA, Warner Bros. simplemente buscaba un filme de acción sin mayor pretensión que la de atraer al mayor número de espectadores a las salas de cine. No querían meterse en disputas innecesarias que lastraran el recorrido económico del producto final y generasen polémica allá donde no era necesario ni pertinente generarla. Chris Kenny así lo confirmó, como es recogido en el artículo de Judy Brennan para *Los Angeles Times*: «Kenny also says that the script is constantly being rewritten. “The problem is the studio sees one movie and Steven sees another. He wants this dark, intricate CIA movie and Warner just wants an action movie, which is what Seagal fans want to see”»<sup>552</sup> (Brennan, 1994).

A medio camino entre las intenciones de Seagal y las de Warner Bros., el resultado final fue un tanto ambiguo y los villanos quedaron, al igual que el propio filme, en cierta medida desdibujados: «As is typical of 1990s terrorist films, the terrorist figure here has little political or ideological motive for what he does and operates out of vindictiveness and greed—terrorism for profit, as he is ready to destroy an airplane in order to prove his seriousness»<sup>553</sup> (Cettl, 2009: 273).

---

<sup>551</sup> «Según los comentarios que un portavoz de la producción hizo públicos, Seagal no tenía nada que añadir sobre el despido, pero dijo: “Yo quería que los dos —Kenny y Perry— se quedaran. Me siento decepcionado por la marcha de Chris, pero fue una decisión que él mismo tomó”».

<sup>552</sup> «Kenny dijo que el guion se estaba reescribiendo continuamente. “El problema es que el estudio ve una película y Seagal ve otra distinta. Él quiere una película oscura e intrincada sobre la CIA mientras que Warner Bros. desea una simple película de acción, que es lo que los fans de Seagal quieren ver”».

<sup>553</sup> «Como es habitual en todo filme sobre terrorismo de los años noventa, los terroristas tienen una débil motivación política o ideológica. En realidad funcionan más a través de mecanismos de venganza y codi-

El control creativo de Seagal fue puesto en entredicho —en varias entrevistas, Seagal lamentó las intromisiones de Warner Bros. en la elección de determinados planos y escenas del montaje final de la película— y el resultado final no terminó de convencer a ninguna de las partes implicadas. El filme, a pesar de todo, funcionó de manera solvente en la taquilla mundial. La relación Seagal-Warner, no obstante, había comenzado a mostrar sus limitaciones y asperezas. *Alerta máxima 2* marcó el inicio de la pérdida de control creativo de Seagal dentro de la etapa *manierista*. Desde este momento, ni él ni los cada vez más inexpertos directores con los que trabajaría, llevarán las riendas verdaderas de las producciones; la encargada, a través de sus ejecutivos, será la propia Warner Bros.

Tras *Alerta máxima 2* llegó *Decisión crítica*, dirigida por Stuard Baird.<sup>554</sup> El papel de Seagal, el teniente coronel Austin Travis, apenas aparece en pantalla durante el primer tercio de la cinta. Y lo que es aún más asombroso: muere. Como ya se señaló en la *Introducción*, no se ha dejado el filme al margen porque el personaje de Seagal muera en acción, sino porque su presencia en el mismo dista mucho de ser protagonista; de hecho, su implicación autoral fue del todo inexistente. Después de seis películas con Warner Bros.,<sup>555</sup> todas ellas plagadas, en mayor o menor medida, de interminables enfrentamientos —económicos y creativos—, Seagal solo quería quitarse cuanto antes de encima el contrato de nueve películas que le ataba con la *major* para poder afrontar con mayor libertad sus nuevos proyectos. Esta fue la razón principal de embarcarse en un proyecto como *Decisión crítica*: apenas tendría que rodar unos pocos días, cobraría

---

cia —terrorismo con fines lucrativos, como queda evidenciado cuando el villano destruye un avión para transmitir seriedad a sus clientes—».

<sup>554</sup> El filme sirvió de escaparate para los por entonces actores emergentes Kurt Russell y Halle Berry, además de suponer el debut en la dirección de Stuard Baird, un hombre con oficio dentro del género: «Mr. Baird, who edited *Die Hard 2*, the *Lethal Weapon* films and other explosive projects for the mayhem *maestro* Joel Silver, packs *Executive Decision* with every known staple of the high-wattage action film» (Maslin, 1996). [«El señor Baird, montador de *La jungla 2* (*Alerta roja*), de los filmes de la saga *Arma letal* y de otros explosivos productos de acción producidos por Joel Silver, introdujo en *Decisión crítica* todo lo que sabía sobre cine de acción de alto voltaje».]

<sup>555</sup> *Por encima de la ley*, *Difícil de matar*, *Buscando justicia*, *Alerta máxima*, *En tierra peligrosa* y *Alerta máxima 2*.

una apreciable cantidad económica<sup>556</sup> y solamente le quedarían por rodar dos películas más con Warner Bros.

En estos dos últimos filmes tuvo lugar una interesante evolución en lo referente a la relación Seagal-Warner. Ambas partes, conscientes de que la lucha continuada de intereses no les conduciría a nada y de que el contrato que les ataba estaba próximo a terminar, llegaron a una especie de *entente cordiale*. Este mutuo entendimiento se tradujo en una serie de cesiones por parte de cada una de las partes. Seagal cedió parte de sus aspiraciones creativas, especialmente aquellas referidas a la elaboración de guion; no así en lo relativo al diseño y construcción de los personajes encarnados por él mismo, ni a cierto sesgo temático de los filmes.

Warner Bros. le permitió esas pequeñas libertades a cambio de conseguir productos fácilmente consumibles —lo más cercanos posibles al ciclo de acción predominante de Hollywood— y sin altas dosis políticas ni acusaciones contra la CIA, el FBI o cualquiera de las múltiples agencias gubernamentales que, de manera habitual, habían sido blancos predilectos del actor estadounidense. En este contexto surgieron *The Glimmer Man*, un *thriller* policíaco que narra las labores de investigación llevadas a cabo por una pareja policial bebedora de la tradición de las *buddy movies*; y *En tierra peligrosa 2*,<sup>557</sup> filme con tintes ecologistas que, más que contra las grandes multinacionales del petróleo, como explícitamente sucedía en *En tierra peligrosa*, cargaba contra un cacique de pueblo, si bien a través de un discurso más comedido que aquella.

En 1996 se estrenó en cines *The Glimmer Man*, una de las múltiples películas que, durante la segunda mitad de la década de los noventa, se produjeron a la estela del gran éxito comercial y de crítica que significó *Seven*, *thriller* sobre la persecución policial de un peligroso asesino en serie: «In *The Glimmer Man*, directed by John Gray, Mr.

---

<sup>556</sup> Una cantidad que los medios de la época afirmaron que sería empleada, en gran medida, para hacer frente a los gastos que se desprendiesen de su separación con la actriz Kelly LeBrock, con quien estuvo casado desde el 5 de septiembre de 1987 (Friedman, Weschler y Landman, 1995).

<sup>557</sup> Pese al nombre con que el filme fue estrenado en España, *En tierra peligrosa 2* no se trata de una secuela de *En tierra peligrosa*. Ni la trama tiene continuidad alguna, ni ninguno de los personajes del filme de 1994 aparece en la película. El personaje encarnado por Steven Seagal en *En tierra peligrosa 2* se llama Jack Taggart, mientras que el personaje que encarnó en *En tierra peligrosa* fue Forrest Taft. La única similitud entre ambos filmes a nivel narrativo, y razón probable por la que se optó por este título en nuestro país, es que la acción gira en torno a una trama con alto contenido medioambiental.

Seagal and Mr. Wayans play police detectives in a Los Angeles plagued by serial killings attributed to a maniac given to crucifying his victims after shooting them»<sup>558</sup> (Van Gelder, 1996).

La *entente cordiale* permitió la incorporación a la trama de varios de elementos procedentes de la filosofía de Seagal<sup>559</sup> y la entrada de un director con mucho oficio (John Gray),<sup>560</sup> pero poco proclive a acaparar poder de decisión. A cambio, Warner Bros. obtuvo lo que buscaba: un producto de consumo rápido y directo, sin demasiados conflictos de intereses de por medio.

John Gray es un experimentado cineasta que ha desarrollado gran parte de su carrera en el mundo de la televisión. Dio el salto a la gran pantalla en los años ochenta con los filmes independientes *Footlights and Flatfeet* (John Gray, 1984) y *Billy Galvin* (John Gray, 1986). La película que le permitió entrar en la maquinaria hollywoodiense fue *Nacida salvaje* (*Born to Be Wild*, John Gray, 1995). Gracias a su buen trabajo en este filme, con un gorila como protagonista —y con Warner Bros. como productora—, Gray fue el elegido por la *major* para hacerse cargo del siguiente largometraje de Sea-

---

<sup>558</sup> «En *The Glimmer Man*, dirigida por John Gray, Seagal y Wayans interpretan a dos detectives de policía en la ciudad de Los Ángeles, donde un maníaco se dedica a crucificar a sus víctimas después de asesinarlas».

<sup>559</sup> Como señala Val Gelder (1996): «As Jack Cole, Mr. Seagal is an import from New York, which marks him as weird to begin with. To compound matters, Cole affects black Mao jackets accessorized with Tibetan prayer beads, wears his hair in a ponytail and professes a Buddhist devotion to nonviolence, although he carries a credit card with a snap-out razor blade». [«Como Jack Cole, Seagal es una importación proveniente de Nueva York, lo que le define, ya desde el principio, como un *extraño*. Para agravar la situación, Cole porta negras cazadoras Mao decoradas con rosarios tibetanos, lleva el pelo recogido en una coleta y profesa una budista devoción por la no-violencia, a pesar de llevar siempre consigo una tarjeta de crédito con una cuchilla de afeitar acoplada».]

<sup>560</sup> Oliver Berry señala algunas de estas cualidades: «Fluent in the language of popular Hollywood cinema—solid three-act structures, firmly delineated characters, the climatic payoff—Gray's work has consistently delivered competent entertainment that is never groundbreaking but shows technical assurance and visual imagination» (Oliver Berry en Allon, Cullen y Patterson, 2002: 209). [«Altamente cualificado en el dominio del lenguaje cinematográfico de Hollywood —la estructura de los tres actos, personajes delineados con firmeza, clímax finalizados con solvencia—, el trabajo de Gray se ha manifestado como un competente entretenimiento que, sin ser nunca innovador, muestra unos sólidos dominio técnico e imaginación visual».]

gal: *The Glimmer Man*. Gray aceptó el encargo siendo perfectamente consciente del tipo de producto que habría de realizar:

Gray again fulfils all the demands of the specific genre—terrific explosions, elaborate chases, bone-crunching falls and fights—while toying with the directorial styles of Bond movies, psychological thrillers, and the martial arts flick. Gray’s ability to both use and individualize conventions of the genre, together with his unerring sense of his audience, make for a film that delights its intended fans but depresses those who are not. This is a very Hollywood method of film-making—targeted, well-executed, proficient, but ultimately soulless—that seems at odds with Gray’s early heartfelt social drama and more keeping with the formulas of television direction, the medium for which all of his subsequent work has been made<sup>561</sup> (Oliver Berry en Allon, Cullen y Patterson, 2002: 210).

Un filme de estudio, consciente de serlo, con un director competente detrás de la producción, conocedor de la situación global; y un Seagal con cierta libertad creativa en forma de puesta en escena y diseño de personajes.

Para su siguiente filme, *En tierra peligrosa 2*, el director encargado de la realización fue el californiano Félix Enríquez Alcalá. Especialista en la realización televisiva, debutó en la dirección cinematográfica con este filme, el único que, hasta la fecha, ha realizado para un medio distinto de la televisión. Antes de dirigir a Seagal en la gran pantalla, ya había trabajado en importantes producciones —todas televisivas— como *Lois y Clark: las nuevas aventuras de Superman* (*Lois & Clark: The New Adventures of Superman*, 1993-1997), creada por Deborah Joy LeVine, Joe Shuster y Jerry Siegel; *Policías de Nueva York* (*NYPD Blue*, 1993-2005), creada por Steven Bochco y David Milch; *Las aventuras de Brisco County* (*The Adventures of Brisco County Jr.*, 1993-

---

<sup>561</sup> «Gray cumple a la perfección con todos los requisitos específicos del género —grandes explosiones, elaboradas persecuciones, multitud de huesos rotos y peleas—, mientras maneja un estilo de realización muy cercano a los filmes de Bond, a los *thrillers* psicológicos y a las cintas de artes marciales. Las habilidades de Gray para usar e individualizar las convenciones del género, unidas a su inequívoco sentido por la audiencia, permiten que la película cumpla con las expectativas de sus seguidores, incomodando a aquellos que no lo son. Es un método propio de Hollywood: hacer películas muy dirigidas a *targets* específicos, bien ejecutadas, eficientes, pero, en última instancia, carentes de alma; lo cual parece entrar en conflicto, en cierta medida, con Gray y el sincero drama social que caracterizaba su primeriza obra, si bien se mantiene más en la línea del producto televisivo, medio para el que, probablemente por ello, Gray realizaría el resto de sus trabajos posteriores».

1994), creada por Jeffrey Boam y Carlton Cuse; o *Salto al infinito* (*Sliders*, 1995-2000), creada por Tracy Tormé y Robert K. Weiss; además de dirigir telefilmes como *Seducción obsesiva* (*Seduced and Betrayed*, Félix Enríquez Alcalá, 1995); o *En busca de la verdad* (*Deadly Pursuits*, Félix Enríquez Alcalá, 1996).

Como sucedería con *The Glimmer Man*, la implicación de Seagal en *En tierra peligrosa 2* fue bastante limitada; se concentró fundamentalmente en aspectos que no tuvieron un peso determinante en el resultado final de la cinta. Empero, cabe destacar la participación del actor en la escritura de la banda sonora. Si bien se trataba de un campo en el que ya desde *Señalado por la muerte*, en 1990, había comenzado a participar, nunca lo había hecho con tanta asiduidad ni profusión como hasta este momento.<sup>562</sup>

La película tuvo una acogida relativamente positiva por parte de la crítica. Lawrence Van Gelder (1997), de *The New York Times*, dijo de ella:

The surprise, though, is that *Fire Down Below*, directed by Felix Enriquez Alcala, turns out to be a superior Seagal film, a smooth blend of action, character and noble environmental message. Credit is owed to the screenplay by Jeb Stuart and Philip Morton, which provides strong supporting roles; the photography, directed by Tom Houghton, which brings out the beauty of the landscape violated by the villains, and the lively country music, which is attributed to Nick Glennie-Smith. [...] *Fire Down Below* may have a few too many climaxes, but in the end, it manages to dispose of the garbage in satisfactory fashion.<sup>563</sup>

Tras el estreno del filme, Enríquez Alcalá volvió al mundo televisivo. Su oficio tras las cámaras le ha permitido erigirse como uno de los más cotizados realizadores

---

<sup>562</sup> Escribió los temas *Stormhouse*, *Snake*, *Dark Angel*, *Roll On*, *Jealousy*, *No Face*, *Fire Down Below*, *Will Forever Do*, *Give Me Back My Heart* y *Long Way Around*; interpretó *Dark Angel*, *Roll On* y *Desert Breeze*; produjo *Stormhouse*, *Snake*, *Fire In The Hole*, *Dark Angel*, *Roll On*, *No Face* y *Long Way Around*; y arregló: *Desert Breeze* y *Fire Down Below*.

<sup>563</sup> «Sorprendentemente, *En tierra peligrosa 2*, dirigida por Félix Enríquez Alcalá, es un filme superior de Seagal, una suave mezcla de acción, carácter y noble mensaje medioambiental. La autoría del guion pertenece a Jeb Stuart y Philip Morton, y supone un gran apoyo para las interpretaciones; la fotografía, dirigida por Tom Houghton, resalta la belleza de un paisaje violado por los villanos; así como la música *country* en vivo, atribuida a Nick Glennie-Smith. [...] *En tierra peligrosa 2* puede parecer que tenga demasiados clímax, pero al final se las apaña para salir airosa de las situaciones comprometidas».

del medio, participando en series como *John Doe* (2002-2003), creada por Brandon Camp y Mike Thompson; *Abducidos* (*Taken*, 2002), creada por Leslie Bohem; *CSI* (*CSI: Crime Scene Investigation*, 2000-2015), creada por Anthony E. Zuiker; *El guardián* (*The Guardian*, 2001-2004), creada por David Hollander; *CSI: Miami* (2002-2012), creada por Ann Donahue, Carol Mendelsohn y Anthony E. Zuiker; *The Shield: al margen de la ley* (*The Shield*, 2002-2008), creada por Shawn Ryan; *Turno de guardia* (*Third Watch*, 1999-2005), creada por Edward Allen Bernero y John Wells; *Ley y orden: Unidad de víctimas especiales* (*Law & Order: Special Victims Unit*, 1999-actualidad), creada por Dick Wolf; *House* (*House M.D.*, 2004-2012), creada por David Shore; *The Unit* (2006-2009), creada por David Mamet; *Galáctica, estrella de combate* (*Battlestar Galactica*, 2004-2009), creada por Glen A. Larson y Ronald D. Moore; *Urgencias* (*ER*, 1994-2009), creada por Michael Crichton; *Las Vegas* (2003-2008), creada por Gary Scott Thompson; o *Mentes criminales* (*Criminal Minds*, 2005-actualidad), creada por Jeff Davis, entre muchas otras.

Tanto *The Glimmer Man* como *En tierra peligrosa 2* fueron dos obras con ligeras muestras autorales por parte de Seagal que, precisamente por ello, se posicionaron como los dos filmes menos *manieristas* del periodo *manierista* —redundancias aparte—. *The Glimmer Man*, con un presupuesto de 45 millones de dólares, recaudó poco más de 40 millones de dólares en todo el mundo; mientras *En tierra peligrosa 2*, con un presupuesto de 60 millones de dólares, facturó solamente 20 millones de dólares en el mundo. Escasas cifras con las que, definitivamente, el contrato de Seagal con Warner Bros. tocó a su fin. Los ejecutivos de la *major* ya habían asumido que la rentabilidad que podían esperar de este último filme no sería gran cosa: «High-ranking studio sources don't expect the movie to be a big performer. "Let's face it", said one executive, "with the exception of *Under Siege* (and its sequel) this guy has been on a downhill run in box office. Good riddance"»<sup>564</sup> (Brennan, 1997). Un final que, en vista de los resultados económicos de los últimos productos lanzados al mercado, beneficiaba a ambas partes por igual en sus particulares ambiciones.

---

<sup>564</sup> «Las fuentes del estudio consultadas no esperan que el filme haga una gran actuación. "Asumámoslo", dijo un ejecutivo, "con la excepción de *Alerta máxima* —y su secuela—, este tipo lleva tiempo en una trayectoria descendente en lo que a recaudación de taquilla se refiere. Adiós y buena suerte"».

## El manierismo más allá de Warner Bros.

El siguiente filme en el que Seagal se involucró tras su marcha de Warner Bros. fue *El último patriota*, un atípico *thriller* con toques de *western* en el que «Steven Seagal stars as a lone hero facing down an extremist group who unleash a deadly virus that will decimate an entire town unless Seagal can find an antidote»<sup>565</sup> (Cettl, 2009: 202).

Pese a su relativamente alto presupuesto,<sup>566</sup> el filme no encontró distribución cinematográfica en el mercado nacional y tuvo que estrenarse directamente en los mercados televisivo y doméstico de video y DVD;<sup>567</sup> hecho que resulta especialmente interesante en tanto que se trata del primero de los innumerables largometrajes protagonizados por Seagal que serían lanzados única y exclusivamente a través del mercado videográfico. A pesar de este lanzamiento *restringido* en Estados Unidos, *El último patriota* sí consiguió distribución cinematográfica en algunos países del mundo —como por ejemplo España, donde se estrenó el 10 de julio de 1998—.

El director del filme fue Dean Semler, un experimentado director de fotografía con una extensa carrera profesional a sus espaldas: fotografió películas como *Mad Max 2, el guerrero de la carretera*, *Cocktail* (Roger Donaldson, 1988), *Calma total* (*Dead Calm*, Philip Noyce, 1989), *Bailando con lobos*, *El último gran héroe*, *Waterworld*, *El coleccionista de huesos* (*The Bone Collector*, Philip Noyce, 1999), *Cuando éramos soldados*, *Como Dios* (*Bruce Almighty*, Tom Shadyac, 2003), *Apocalypto* (Mel Gibson, 2006), o *2012*:

One of the few cinematographers in the business who has tackled a variety of genres, he has done everything from simple period pieces and complicated road pictures, [...] comedies involving challenging special effects and intense personal dramas, to pictures shot on the water or with pigs, bulls, horses,

---

<sup>565</sup> «Steven Seagal da vida a un héroe solitario que tiene que hacer frente a un grupo extremista que ha liberado un virus mortal en una pequeña localidad que amenaza con diezmar la población».

<sup>566</sup> Alrededor de 25 millones de dólares. Además, el filme fue rodado en formato panorámico 2.35:1, un formato específicamente diseñado para su disfrute pleno en pantallas cinematográficas.

<sup>567</sup> Como destaca Lott (2004: 103): «After no studio wanted to give the independent produced film a theatrical opening, it was picked up by HBO and then went straight to video». [«Después de que ningún estudio quisiera estrenar la película independiente en cines, fue HBO la que finalmente se animó a lanzarla directamente al mercado doméstico del vídeo».]



and other beasts. Despite that, he still follows the philosophy that less is more and simple is better<sup>568</sup> (Rogers, 2000: 121).

Un cineasta con experiencia en una amplia gama de géneros y estéticas, entre las que, por supuesto, se encuentra la acción; su participación en obras representativas del género así lo pone de manifiesto. Probablemente por ello, *El último patriota* mostró un ritmo y una intensidad muy palpables, así como una nostálgica atmósfera de *western*, que fueron destacadas en varias críticas de la época: «*The Patriot*, an effective Seagal vehicle that introduces terrorist themes into the star's arsenal scenarios. Seagal here, begins the film on horseback, a cowboy at roundup, establishing him as a classic American hero in the lone, rugged Western patriarch tradition beloved of American action cinema in particular»<sup>569</sup> (Cettl, 2009: 202).

Terminado su contrato con Warner Bros., Seagal pudo introducir con mayor facilidad aquellos elementos definitorios de su cine. Así, en colaboración con Dean Semler, creó un atípico filme de acción con un fuerte mensaje ecologista y unas altísimas dosis de *manierismo*. *El último patriota* es, junto a *En tierra peligrosa* y *Alerta máxima 2*, uno de los filmes más *manieristas* del periodo estudiado. La defensa de la naturaleza y la comunión ser humano-animales vuelve a estar presente como uno de los pilares fundamentales de la narrativa. En este caso, se trata más bien de una crítica hacia los radicalismos humanos, centrada en el potencial peligro que puede representar perder el control —o provocar el caos— partiendo de algo tan natural como una bacteria o virus. El pesimismo inicial del poder destructivo de la naturaleza se torna en optimismo al ser esta misma, también, el origen final de la solución:

The disease, launched by some anti-government militia types, is spread through the air and eventually is beyond control. Soon the entire area is quarantined and it is up to Seagal to find a cure, when he's not beating up

---

<sup>568</sup> «Se trata de uno de los pocos directores de fotografía que ha tocado prácticamente todos los géneros: ha hecho de todo, desde sencillas piezas de época hasta complicadas películas de carretera, [...] comedias puras con altas dosis de efectos especiales o intensos dramas personales; ha rodado bajo el agua o con cerdos, toros, caballos y otras bestias. A pesar de ello, todavía mantiene la filosofía de que menos es más, y lo simple, mejor».

<sup>569</sup> «*El último patriota* es un efectivo vehículo cinematográfico que introduce una temática terrorista en el arsenal de escenarios de su estrella. En el filme, Seagal comienza montado sobre un caballo, como un vaquero de rodeo, estableciéndose como un clásico y solitario héroe americano, con una marcada, y típica del *western*, tradición patriarcal».

militia men. In keeping with Seagal's commitment to nature and his identification with Nature Americans, Seagal discovers the cure in flower petals, which the Indians had been using all the time<sup>570</sup> (Lott, 2004: 102-103).

Al margen de la temática ecologista, se encuentra también presente la defensa de las viejas —y olvidadas— tradiciones locales. El doctor Wesley McClaren (Seagal), pese a ser un eminente científico, es perfectamente consciente de sus raíces y tradiciones. Las vestimentas que porta, su dominio del caballo y otros animales; todo se concentra en una misma dirección, en una misma filosofía que subyace en el filme y que se presenta de manera plenamente definida y contrastada.

El *manierismo* del filme no está solo presente en la temática; la propia estructura narrativa comienza a responder a elementos no *anti-genéricos*, pero sí cuanto menos *no-genéricos* —o, más convenientemente, *no-cíclicos*, en referencia al ciclo temático de acción predominante—. Como filme de acción, *El último patriota* no termina de cumplir apenas ninguna de las características que este tipo de filmes ha de poseer: «The first fight doesn't occur until the film's half-way point, and although there are a couple other bloody encounters, the body count is a bit lower than usual on the 1998 Steven Seagal feature»<sup>571</sup> (Pratt, 2004: 909). El enfrentamiento final no deja de ser una discusión hablada, saldada mediante un rabioso golpe de violenta que apenas dura unos segundos.

Una atípica producción que, al igual que sucedía con los filmes más *manieristas*, deja entrever una visión muy particular por parte de su principal responsable. El fuerte control al que Seagal había sido sometido por Warner Bros. durante sus dos anteriores filmes dejó aquí de estar presente, con los consiguientes resultados en lo que a contenido y forma se refiere: «*The Patriot* suffers from the same deficiencies as *On Deadly*

---

<sup>570</sup> «La enfermedad, liberada por una milicia en contra del gobierno, es esparcida por el aire y, como consecuencia, escapa a todo control. Pronto, la totalidad del área se encuentra en cuarentena y le corresponde a Seagal encontrar una cura, toda vez que no esté ocupado golpeando o enfrentándose con los miembros de la milicia. Es así cómo Seagal, con su marcada identificación con la naturaleza y los nativos americanos, descubre la cura a la enfermedad en los pétalos de una flor que los indios han estado usando durante todo el tiempo».

<sup>571</sup> «La primera pelea no se produce hasta la mitad de la película y, pese a haber un par de encarnizados enfrentamientos, el número de bajas es bastante reducido si se compara con los estándares típicos de un filme de Seagal».

*Ground*, containing very little action, without which there is nothing to attract Seagal's target audience»<sup>572</sup> (West, 2006: 224).

De entre los distintos altercados que se produjeron durante el rodaje del filme, el más comentado fue el del *encuentro* con una milicia local en la zona de Ennis mientras el equipo se encontraba rodando:

When actor Steven Seagal was filming *The Patriot* in Ennis [...] he received threats from persons identifying themselves as militia members. The Militia of Montana quickly denied involvement and offered to act as movie consultants to present a fair portrayal of their kind. John Trochmann, head of the group, seized this opportunity to publicize one of his group's positions (fear of a United Nations-led conspiracy to form a New World Order), stating: «I hope he (Seagal) will come to the rescue of America, to stop the encroachment of global government»<sup>573</sup> (Florence, Gierlich y Nystrom, 2001: 504).

El siguiente filme del periodo *manierista* protagonizado por Seagal fue *Herida abierta*. Sorpresivamente, fue de nuevo bajo el auspicio de Warner Bros., si bien con dos matizaciones importantes: en primer lugar, no se trataba de un largometraje que fuese resultado de acuerdo previo alguno, ni consecuencia de ningún contrato que les uniera u obligase a colaborar, sino una colaboración eventual; y en segundo lugar, pese a que Warner Bros. se encargó de la financiación, detrás de la película se encontraba un productor estrella como Joel Silver, responsable último —en detrimento de los ejecutivos de la *major*— de llevar las riendas de la producción. Quizá fuese más acorde con la realidad decir que *Herida abierta* fue más una producción Silver que una producción Warner Bros.

---

<sup>572</sup> «*El último patriota* sufre de las mismas deficiencias que *En tierra peligrosa*: poca acción, sin la cual es difícil atraer al público objetivo de Seagal».

<sup>573</sup> T.: «Cuando el actor Steven Seagal se encontraba rodando *El último patriota* en Ennis [...] recibió algunas amenazas por parte de una serie de personas que se identificaron como miembros de una milicia. La Milicia de Montana rápidamente negó su implicación y se ofreció a actuar como consultora de cara a retratar de la mejor manera posible a los de su clase. John Trochmann, su líder, aprovechó la oportunidad para promocionar su causa y una de sus convicciones —su miedo hacia una conspiración liderada por la Naciones Unidas para instaurar un Nuevo Orden Mundial—, diciendo: “Espero que Seagal venga al rescate de Estados Unidos y pueda detener el avance de un gobierno global”».

Resulta llamativo que dentro del periodo *manierista* —el menos, *a priori*, polarizado de los tres periodos en que he dividido la obra cinematográfica de Seagal— se encuentran tanto la obra más personal de su carrera —*En tierra peligrosa*—, como la más impersonal —*Herida abierta*—. Tras el fracaso económico que supuso su último filme —*El último patriota*, que como se señaló ni siquiera fue estrenado en cines en el mercado norteamericano—, Seagal estuvo tres años sin rodar. Este lapso de tiempo estuvo marcado por varios acontecimientos, entre los que destacaron: el fatigoso asunto en que se vio implicado como consecuencia de los intentos de extorsión encabezados por su, hasta entonces, socio y amigo, Julius R. Nasso;<sup>574</sup> su participación activa en diversas causas filantrópicas —«In 1999 Seagal continued his compassionate ways by joining forces with Jackie Chan, Brad Pitt, Kim Basinger, David Duchovny and other people for the Ethical Treatment of Animals (PETA) to lobby the Taiwanese legislature to pass the country's first animal-protection law»<sup>575</sup> (Fogan y Young, 2001: 50)—; su reconocimiento como una encarnación de un lama budista; o la grabación y el lanzamiento de un DVD —«*Aikido: The Path Beyond Thought*, included in the documentary are numerous clips of the seventh-degree black belt as he battles multiple opponents during promotion exams in Japan, as well as footage from test he has given his own students in America»<sup>576</sup> (VV.AA., 2000: 10)—.

La oportunidad que Joel Silver le brindó a Seagal de protagonizar el filme (West, 2006: 224) suponía un arma de doble filo: era una ocasión única para sumarse a un proyecto con ciertas ambiciones económicas en el mercado cinematográfico mundial, pero al mismo tiempo suponía, implícitamente, saber que estaría sujeto al férreo control creativo por el que Silver es conocido:

Unlike in his previous films, Seagal did not choreograph all his fight scenes this time around; Hong Kong choreographer Dion Lam was hired for the

---

<sup>574</sup> En posteriores capítulos se desarrollará con detalle este episodio de su vida.

<sup>575</sup> «En 1999, Seagal continuó con sus esfuerzos filantrópicos y unió sus fuerzas a las de Jackie Chan, Brad Pitt, Kim Basinger, David Duchovny y algunos otros para promover el trato ético a los animales —liderato por la asociación PETA— y presionar al gobierno de Taiwán para que adoptase la primera ley para la protección de los animales en el país».

<sup>576</sup> «Al margen del documental, el DVD contiene numerosos fragmentos de vídeo protagonizados por el séptimo dan en aikido en sus pruebas y exámenes de promoción en Japón, en las que se enfrenta con diversos oponentes, así como también material de algunas de sus enseñanzas en Estados Unidos».

fight sequences, which offer a combination of Seagal's hard-hitting style and the aerial wirework associated with the current generation of Hong Kong filmmakers. In the finale Seagal's character has a sword battle using the blades from a fabric cutter. The acrobatic style of the sword duel is inconsistent with the film's tone as a gritty action thriller and the fight seems out of place<sup>577</sup> (West, 2006: 225).

La película, un *thriller* dirigido por el especialista en cintas de acción Andrzej Bartkowiak, supuso el regreso de Seagal a la escena comercial de Hollywood: «Steven Seagal resurrects his career a little with a straight urban action thriller that doesn't involve the environment or other la-di-dah topics as his character combats drug dealers and corrupt police administrator»<sup>578</sup> (Pratt, 2004: 401). Si bien, como se ha apuntado, fue un regreso que tuvo que pagar dejando al margen gran parte de su control creativo —y autoral— y renunciando a otra no menos sustancial porción sobre sus preocupaciones temáticas.

El control que Silver ejerció sobre la producción fue relevante,<sup>579</sup> si bien el entendimiento que existía entre él y el cineasta Bartkowiak<sup>580</sup> posibilitó una cierta flexibilidad por parte del influyente productor hollywoodiense. Bartkowiak, director de origen polaco, estudió en la Lodz Film School. Llegó a ser conocido por sus composiciones ásperas y urbanas (Lanfman, 2000: 238). Se formó cinematográficamente su carrera como director de fotografía, a la órdenes de algunos directores clave del siglo XX como Sydney Lumet (*El príncipe de la ciudad* [*Prince of the City*, Sydney Lumet, 1981], *Veredicto final* [*The Verdict*, Sydney Lumet, 1982]) o John Huston (*El honor de los*

---

<sup>577</sup> «A diferencia de lo sucedido en anteriores películas, Seagal no coreografió todas sus escenas de lucha en esta ocasión; el coreógrafo hongkonés Dion Lam fue contratado para ello, consiguiendo combinar el contundente estilo que caracteriza a Seagal con el etéreo estilo de cables asociado a la actual corriente de realizadores hongkoneses. Hacia el final de la película, Seagal participa en una pelea de espadas usando como sables las cuchillas de una máquina para cortar tela. El estilo acrobático del duelo es inconsistente con el frío y sucio tono de *thriller* que caracteriza al resto del metraje, quedando un poco fuera de lugar».

<sup>578</sup> «Steven Seagal recupera, en cierta medida, su carrera con este *thriller* urbano de acción que no posee ni tramas que giren en torno al medio ambiente ni otros de sus habituales tópicos, más allá de la lucha de su personaje contra unos traficantes de drogas y policías corruptos».

<sup>579</sup> Máxime cuando su posición en la industria se había fortalecido tras el éxito de la cinta de acción y ciencia ficción *Matrix*, sobre la que en posteriores epígrafes me detendré.

<sup>580</sup> Ambos habían trabajado juntos con anterioridad en *Romeo debe morir*; y lo harían de nuevo en *Nacer para morir* (*Cradle 2, the Grave*, Andrzej Bartkowiak, 2003).

*Prizzi* [*Prizzi's Honor*, John Huston, 1985]), así como también en cintas decisivas del ciclo de acción como *Speed: Máxima potencia*, *U.S. Marshals*, *Arma letal 4*, o *Un día de furia* (*Falling Down*, Joel Schumacher, 1993), entre otras producciones.

Su salto a la dirección cinematográfica se dio, precisamente, de la mano de Silver: *Romeo debe morir* fue su debut en el año 2000. Desde entonces, ha encadenado la realización de una serie de largometrajes con desigual éxito comercial: en 2001 y 2003 realizó *Herida abierta* y *Nacer para morir*, la que supuso el cierre de su particular trilogía de *thrillers* urbanos de acción combinados con artes marciales;<sup>581</sup> dos años después estrenó *Doom* (Andrzej Bartkowiak, 2005), adaptación del famoso videojuego para ordenador de acción en primera persona que, más allá de su tibio éxito comercial,<sup>582</sup> deparó un llamativo clímax formal: un plano secuencia de más de cinco minutos de duración replicando el punto de vista del protagonista —se trataba de uno de los aspectos más característicos del videojuego—:

When Grimm sets off to find her, the camera adopts his point of view for his battle with the monsters, mimicking the game's signature style. In fact, Bartkowiak transitions from the third-person to the first by entering into blackness through Grimm's eye. From there, Grimm's «run and gun» runs just shy of five minutes (expanded to just over five on the film's unrated, extended DVD). Throughout the sequence, Grimm's point of view has such a computer-generated sheen, it dovetails with the game not only as a matter of style, but also of production value. This is *Doom's* show-stopping sequence. Indeed, it was produced by a special «First Person Shooter Unit» directed by Jon Farhat, who also served as the film's visual effects supervisor<sup>583</sup> (Lichtenfeld, 2007: 267).

---

<sup>581</sup> Las tres cintas fueron producidas por Silver.

<sup>582</sup> Con un presupuesto de 60 millones de dólares, el filme recaudó 28 millones en Estados Unidos y Canadá y otros 28 millones en el resto del mundo. Su total mundial fue de 56 millones de dólares.

<sup>583</sup> «Cuando Grimm se pone en marcha para localizar a su objetivo, y mientras lucha contra los monstruos, la cámara adopta el punto de vista de su mirada subjetiva, imitando el estilo del famoso videojuego. Bartkowiak utiliza la oscuridad para pasar de la tercera persona a la primera a través de los ojos del protagonista. A partir de ese momento, Grimm corre y dispara durante cinco minutos —ampliados a algo más de cinco en la versión extendida y sin cortes que fue lanzada en DVD—. A lo largo de la secuencia, el punto de vista de Grimm queda ligado al aspecto visual del videojuego, y no solo logra mantener el estilo del mismo, sino que se manifiesta como un valor de producción añadido. Esta secuencia concreta contó

El último filme dirigido por Bartkowiak hasta la fecha es *Street fighter: La leyenda* (*Street Fighter: The Legend of Chun-Li*, 2009), de nuevo una adaptación de una popular saga de videojuegos (*Street Fighter*): en concreto, de uno de los personajes centrales del mismo, Chun-Li. El largometraje resultó ser un fracaso económico.<sup>584</sup> La crítica cinematográfica se manifestó igualmente contrariada: «Critical praise for *Street Fighter: The Legend of Chun-Li* was muted. Some even said the film was worse than the previous *Street Fighter* film,<sup>585</sup> which was generally panned by the critics. Audience were for once aligned with the critics»<sup>586</sup> (Knight, 2010: 68).

*Herida abierta* supuso un paso adelante en la carrera de todos sus participantes. Sin ser el *sleeper* de la temporada, el filme funcionó relativamente bien a casi todos los niveles —generó, además, críticas positivas, apartándose de la tendencia negativa de los últimos filmes protagonizados por Seagal—. Sin embargo, como se apunta: «This temporary return to box-office form did not last and without producer Joel Silver, Seagal's subsequent projects failed to build on the success of *Exit Wounds*»<sup>587</sup> (West, 2006: 225).

Un año después de *Herida abierta*, en 2002, se estrenó *Tiempo límite*. En el filme, Seagal apenas interpreta un papel secundario, al igual que los otros dos actores que encabezan el reparto —Tom Sizemore y Dennis Hopper—. Esta obra coral, dirigida por Albert Pyun, apenas logró llamar la atención de nadie:

---

con su propia unidad de grabación, dirigida por Jon Fahartm, acreditado como supervisor de los efectos especiales de la cinta».

<sup>584</sup> Contó con un presupuesto de 50 millones de dólares. Recaudó 8 millones en el mercado doméstico y 4 millones en el internacional, lo que se tradujo en una cifra final de 12 millones de dólares.

<sup>585</sup> El filme al que se hace referencia es *Street Fighter, la última batalla*. Si bien es cierto que la película de Steven E. De Souza fue duramente atacada por la crítica de la época, es igualmente cierto que funcionó con solvencia en taquilla —presupuestada en 35 millones de dólares, recaudó algo más de 100 millones de dólares en todo el mundo—.

<sup>586</sup> «No existió elogio alguno por parte de la crítica hacia *Street Fighter: La leyenda*. Algunos, incluso, llegaron a afirmar que el filme era peor que la anterior adaptación cinematográfica, la cual en su momento fue castigada con dureza por la mayoría de la crítica especializada. La audiencia estuvo, por una vez, de acuerdo con la crítica».

<sup>587</sup> «Este temporal retorno de Seagal a lo más alto de la taquilla no duró demasiado y, sin el productor Joel Silver detrás, sus siguientes proyectos no lograrían acercarse siquiera al éxito de *Herida abierta*».

An odd discrepancy in star appeal occurred in Seagal's next film, *Ticker* (2002), which featured him with third billing and went straight to video, though it is apparent the producers were hoping for a theatrical release.<sup>588</sup> Tom Sizemore and Dennis Hopper, who usually are supporting characters in «A» films, are placed ahead of Seagal, who is usually the star of his films. Seagal shares equal time with Sizemore, while the screen heroics are skewed mostly toward Seagal, a bomb expert taken to spouting Zen-like saying at crucial times, like when a bomb is about to blow up. This celluloid schizophrenia may point to the producers attempting to sell the story as a thriller, veering the production away from a strictly martial arts film and toward a more broadly based audience. The film itself is book-ended by massive police sieges of building wired with explosives. Seagal is mostly filmed at close range and hardly in full shot, unless it is night and dark, undoubtedly because of his weight gain. He only engages in one or two fights, and these are grainy chopped edited affairs<sup>589</sup> (Lott, 2004: 104).

El propio director renegó del montaje final y acusó a los productores de cercenar su visión de la historia. No obstante, teniendo en cuenta que el filme fue rodado en doce días; que Dennis Hopper grabó toda su parte en una sola jornada —sin ni siquiera ver a Tom Sizemore o Steven Seagal en el set de rodaje—; y que Seagal filmó las suyas

---

<sup>588</sup> Pese a que en Estados Unidos el filme fue lanzado directamente en DVD, en algunos mercados internacionales como España, Japón, Rusia, Corea del Sur o Italia llegó a estrenarse en cines.

<sup>589</sup> «El caso de *Tiempo límite* se manifiesta como peculiar. Steven Seagal, que habitualmente ocupa el lugar de la estrella en las películas en las que participa, apenas aparece como el tercer actor en importando de los implicados en el reparto. El filme, además, y pese a que la intención de los productores era estrenarlo en cines, no pudo más que ser lanzado directamente en video. Tom Sizemore y Dennis Hopper, que normalmente interpretan papeles secundarios en películas de cierta categoría, reemplazan en esta obra a Seagal y se posicionan como los actores principales. Seagal aparece en pantalla prácticamente lo mismo que Sizemore, si bien la mayoría de las acciones heroicas están protagonizadas por el primero, un experto artificiero que hace comentarios zen en momentos cruciales, como cuando intenta desactivar una bomba. Un filme esquizofrénico que probablemente invitó a sus productores a intentar venderlo como un *thriller*, y que en la búsqueda de un público más amplio dejó al margen los momentos de artes marciales. La mayoría de planos que a lo largo del metraje muestran a Seagal lo hacen en primer plano, casi nunca en planos generales y, cuando así sucede, se intenta o que sea de noche o que la imagen se vea borrosa para que no pueda distinguirse el sobrepeso del actor. Apenas participa en un par de peleas y, cuando así lo hace, estas se muestran con un acentuado grano de montaje».



en seis días, quizá pueda comprenderse que el resultado del filme, forzosamente, no podía ser muy superior al que fue.<sup>590</sup>

Un año después, en 2003, llegó a las pantallas *Al filo de la muerte*, el último filme de Seagal que sería estrenado en salas de cine en Estados Unidos y Canadá, y el único en toda su filmografía que obtendría una calificación moral menor de R: PG-13.<sup>591</sup> Además, es el último filme del periodo *manierista*.

El primerizo realizador Don Michael Paul,<sup>592</sup> más conocido por su carrera como intérprete que por su labor de director, carece de un estilo netamente característico como sí sucedió con alguno de sus predecesores. Del mismo modo, la aportación de Seagal al filme estuvo lejos de ser decisiva: «Seagal's great contribution to the movie is

---

<sup>590</sup> Como destaca Vern (2012: 146-147): «The entire opening sequence, except for the shots of Seagal, is made up of footage taken from other movies. The last shot of the movie, with Seagal and Sizemore walking off into the horizon, is actually shot with doubles in silhouette. [...] It was a 12 days shoot, Seagal shot for 6 days, and Hopper, amazingly, only shot for 1 day. Even Seagal and Sizemore apparently didn't shoot much together, which is odd since it's sort of a buddy movie». [«La secuencia de apertura al completo, exceptuando los planos de Seagal, fue creada a partir de fragmentos tomados de otras películas. La última escena de la película, con Seagal y Sizemore alejándose hacia el horizonte, está rodada en realidad con dobles. (...) El filme se grabó en doce días; Seagal rodó sus planos en seis, y Hopper, sorprendentemente, en solo un día. Seagal y Sizemore parece que no rodaron juntos casi nada, lo cual no deja de ser extraño si se tiene en cuenta que se trata de una *buddy movie*».]

<sup>591</sup> Según la web NATO Online, la calificación PG-13 significa: «Parents strongly cautioned, some material may be inappropriate for children under 13. Signifies that the film rated may be inappropriate for pre-teens. Parents should be especially careful about letting their younger children attend. Rough or persistent violence is absent; sexually-oriented-nudity is generally absent; some scenes of drug use may be seen; some use of one of the harsher sexually-derived words may be heard». [«Advertencia para los padres: parte del contenido puede ser inapropiado para niños menores de 13 años. Significa, básicamente, que el filme puede ser inadecuado para los pre-adolescentes. Los padres deberán poner especial cuidado en dejar que sus hijos menores acudan a ver el filme. No existe violencia dura o persistente; la desnudez con motivaciones sexuales está ausente; algunas escenas de consumo de drogas pueden ser mostradas; y existe cierto uso de palabras malsonantes y sexuales».]

<sup>592</sup> Su filmografía como director se reduce a algunos capítulos de series de televisión como *Pacific Blue* (1996-2000) o *Medias de seda* (*Silk Stalkings*, 1991-1999), y a una serie de películas entre las que abundan telefilmes: *La cosecha* (*The Garden*, Don Michael Paul, 2006), *Who's Your Caddy?* (Don Michael Paul, 2007), *Mandíbulas 4: El capítulo final* (*Lake Placid: The Final Chapter*, Don Michael Paul, 2012) o *El secuestro de Sophie* (*Taken: The Search for Sophie Parker*, Don Michael Paul, 2013).

to look very serious, even menacing, in close-ups carefully framed to hide his double chin»<sup>593</sup> (Ebert, 2003: 256).

*Al filo de la muerte*, más allá de poseer una realización *videoclípera* —bebedora del estilo de algunos de los cineastas más demandados del ciclo de acción de Hollywood del momento, como Michael Bay o McG— y algunas escenas de acción coreografiadas al estilo *Matrix*, no resultó ningún avance —ni retroceso— reseñable en la carrera de Seagal:

*Half Past Dead* featured some first-rate stunts, including some fancy driving in between and around big rigs, as well as a skydiving scene lifted straight from James Bond, where Seagal jumps from a helicopter to save a judge who has no parachute. The shootouts were noisy and flashy. For the most part the film veered away from any messages and allowed Seagal to play a man plagued by the death of his wife, who has to carry on regardless<sup>594</sup> (Lott, 2004: 104).

En cierto modo, estos últimos filmes del periodo *manierista* poseen ya algunos de los rasgos más característicos del periodo *metadiscursivo*. No terminan, sin embargo, de engrosar la lista de esta última etapa porque existe una cierta intención puesta en la comercialidad; una intención de hacer productos vendibles y disfrutables por un amplio sector del público: se introducen estrellas de música rap para ampliar lo máximo posible el espectro receptor; se respetan, mayoritariamente, los esquemas y códigos del cine de acción — pese a que, en algunas circunstancias, los resultados no sean todo lo satisfactorios que se busca—; y se persigue el estreno en salas de cine —no siempre lográndose—.

---

<sup>593</sup> «La gran aportación de Seagal a la película fue parecer serio, incluso amenazante, en los primeros planos, cuidadosamente diseñados para no mostrar su papada».

<sup>594</sup> «*Al filo de la muerte* contó con algunas escenas de acción de primer nivel, entre las que destacan una temeraria conducción alrededor de dos grandes locomotoras de tren y una espectacular escena de paracaidismo que podría haber sido sacada de cualquier filme de James Bond, en la que Seagal se lanza al vacío desde un helicóptero para salvar a una juez que no lleva paracaídas. Los tiroteos son ruidosos y vistosos. Durante la mayor parte del metraje, sin embargo, la película evita transmitir mensaje alguno y permite a Seagal interpretar a un hombre atormentado por la muerte de su mujer, un recuerdo con el que irremediablemente tiene que cargar encima».

### 5. 2. 3. Un ciclo necesitado de reinventarse

El periodo *manierista* se desarrolla durante la década comprendida entre 1993 y 2003. Los principales elementos a considerar a la hora de contextualizar ciclo de acción de Hollywood de la época son: la aparición y consolidación de nuevos directores con una sensibilidad estilística distinta a la predominante hasta entonces —léase John Woo o Michael Bay—; el lento declive del cine de acción de las «corrientes musculosa» y «acrobática», evidenciado en la progresiva caída de las recaudaciones de taquilla de los filmes protagonizados por los grandes nombres de cada corriente —Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone, Jean-Claude Van Damme, etc.— y/o dirigidos por los más importantes cineastas de las mismas; y el estreno de un filme crucial que cambiaría por sí solo el incierto panorama del cine de acción durante los años venideros: *Matrix*. Estrenado en 1999, el filme de los hermanos Wachowski sirvió de molde para lo que serían los *blockbusters* durante el nuevo milenio, y dio inicio a la desenfrenada carrera por los efectos visuales hiperrealistas generados por ordenador y a la «corriente inhumana».

#### Las tradicionales y las nuevas estrellas

Los primeros años de la década de los noventa fueron en Estados Unidos la época dorada del cine de acción de tradición musculosa y acrobática. Títulos tan emblemáticos como *Terminator 2: el juicio final*, *Mentiras arriesgadas* o *Speed: Máxima potencia* no solamente eran respaldados por el público y la crítica cinematográfica del momento, sino que generaban anualmente miles de millones de dólares en taquilla —y, posteriormente, en alquiler de vídeos— a lo largo de todo el planeta.

Arnold Schwarzenegger o Sylvester Stallone estrenaban algunos de sus mayores éxitos mientras nuevos actores entraban con fuerza en un panorama que parecía no estar aún lo suficientemente saturado. Fue el caso de Seagal quien, debutando en 1988, se aprovechó de la *carestía* de estrellas mediáticas en el ciclo temático y ocupó el nicho de experto en artes marciales de la industria, en competencia directa con Chuck Norris —ya en su fase crepuscular— y Jean-Claude Van Damme —otro emergente actor-acróbata—.

El mundo de las artes marciales en aquella época parecía ser lo suficientemente grande como para dar cabida a más de una estrella, y de hecho así fue a lo largo de gran parte de los noventa. Esto les permitió a Seagal y a Van Damme estrenar alterna-

tivamente filmes que funcionaban bien o muy bien en taquilla sin que el uno quitase público al otro, sino más bien retroalimentándose. El éxito de uno y otro redundaba en el éxito del ciclo temático.<sup>595</sup>

In the 80s, musculature was not the only form of extreme physicality action stars embodied. Yvonne Tasker distinguishes between stars such as Sylvester Stallone and Arnold Schwarzenegger, who display their masculinity through their physiques, and Chuck Norris and Steven Seagal, who perform it through their martial-arts skill. Visually, these fighting styles—whether karate, aikido, or any other—are marked not just by their sheer speed and force but also by their exoticism. It is a different sort of exoticism than that represented by Bruce Lee in the 1960s or Jackie Chan in the 1990s and beyond: as men of the West using combat skills of the East, Norris, Seagal, Jean-Claude Van Damme and others straddle two hemispheres, much like the

---

<sup>595</sup> A pesar de ello, las relaciones interpersonales entre los distintos actores del ciclo, especialmente entre Van Damme y Seagal, nunca fueron fluidas; más bien al contrario. Con motivo del estreno en cines de *Double Team*, Craig D. Reid (1997: 151) recogió las siguientes declaraciones de Van Damme: «Van Damme thinks it is time movie stars—and especially martial arts movie stars—pull together and help one another, rather than continue to allow themselves to be divided by jealousies and misinformation. “I think movie stars should help [each other]”, he says. “There was an article [in which someone] said I don’t know karate, and Steven Seagal said that stuff [about me] on TV. It’s so bad. I’ve never met the guy, and I just want to shake his hand. I go to his premieres. In fact, I invite myself. If he is a true martial artist, he should know the difference between real and fake. I’m still upset about that. The guy has a problem believing if I’m [a] real [martial artist] or not. We can fix any place or any way he wants a meeting. Or, we can spar it out to see if I am full of shit or not. I shouldn’t say it like that, but I was so insulted... I was disappointed because, if you know karate or martial arts, a guy doing a full split or doing a 360 kick in the air can’t be a fake. You can’t learn that in a candy store”». [«Van Damme cree que es hora de que las estrellas de cine —y, especialmente, las estrellas del cine de artes marciales— aúnen sus esfuerzos y se ayuden los unos a los otros, en lugar de continuar divididos por los celos y la desinformación. “Creo que las estrellas de cine deberían ayudarse —los unos a los otros—”, dijo. “En un artículo se dijo que yo no sabía karate, y Steven Seagal lo corroboró en TV. No es algo bueno. Nunca me he topado con él, y verdaderamente tengo ganas de darle la mano. Voy a sus *premieres*. De hecho, me auto-invito. Si él es un verdadero luchador de artes marciales, debería conocer la diferencia entre lo real y lo simulado. Aún sigo molesto por aquello. El tío tiene un problema creyendo si soy o no un verdadero experto en artes marciales. Podemos vernos en cualquier lugar o de la forma que él considere. O podemos pelear y ver si estoy lleno de mierda o no. No debería decir esto, pero me sentí tan insultado... Estoy decepcionado porque, si sabes karate o cualquier otro arte marcial, sabes igualmente que no es posible simular una patada de 360° en el aire. No se puede aprender algo así en una tienda de golosinas”».]

Western's «Men Who Know Indias» straddle two natures<sup>596</sup> (Lichtenfeld, 2007: 96).

Mientras Schwarzenegger y Stallone se mantuvieron al frente de las grandes producciones durante los noventa —y parte, aunque pequeña y matizable, del nuevo milenio—; Seagal manejó presupuestos elevados especialmente durante el *manierismo* —mientras que durante el *clasicismo* (salvo con la excepción de *Alerta máxima*) y, especialmente, durante el ciclo *metadiscursivo*, fueron todos bajos—; y Van Damme, al igual que este último, intercaló producciones de mayor rango con un también significativo número de subproductos y películas de bajo presupuesto. Algunas de las razones que explican este fenómeno son enumeradas explícitamente Eric Lichtenfeld (2007: 111-112):

Van Damme never became as natural in front of a camera as Schwarzenegger would, and this could well be one reason why Van Damme never became a superstar on the level of other action stars. Another reason is the high number of low-budget productions Van Damme made even after achieving a certain stardom. The actor claims that this was due to the multiple contracts he had signed prior to the release of *Bloodsport* (1988). According to Van Damme, each contract called for one film and a number of options that the companies could exercise over Van Damme's successive projects. Thus, he was not available to the major studios he claims were soliciting him. «That's why I made all those movies like *Kickboxer* and *Double Impact*. It was a factory, three movies a year, no cast, first-time directors».<sup>597</sup>

---

<sup>596</sup> «En los años ochenta, la musculatura no era la única forma que las estrellas de acción física podían adoptar. Yvonne Tasker distingue entre estrellas como Sylvester Stallone y Arnold Schwarzenegger, que desplegaban su masculinidad a través de su físico, y otras como Chuck Norris y Steven Seagal, que hacían lo propio a través de su dominio de las artes marciales. Visualmente, estos estilos de lucha —ya se trate de karate, aikido, o cualquier otro—, destacan no solo por su fuerza y velocidad, sino también por su exotismo. Es un tipo de exotismo diferente del que representaba Bruce Lee en los sesenta o Jackie Chan en los noventa: son hombres de occidente empleando técnicas de oriente, ya se trate de Norris, Seagal o Van Damme, y se manifiestan como hombres de occidente que “conocen las indias”, y por lo tanto, poseen parte de la naturaleza de los dos mundos».

<sup>597</sup> «Van Damme nunca llegó a ser tan natural frente a la cámara como Schwarzenegger, siendo esta una de las principales razones por las que nunca llegó a ser una superestrella del nivel de otros actores de su época. Otra de estas razones fue el elevado número de producciones de bajo presupuesto que realizó incluso después de haber obtenido ya una cierta fama. El actor ha manifestado en alguna ocasión que esto se debió a los múltiples contratos que había firmado antes del éxito de *Contacto sangriento* (1988).

Por debajo de ellos, toda una pléyade de nombres aparece de entre los filmes del ciclo de acción más recordados de los años ochenta y noventa: Dolph Lundgren, Jet Li, Mark Dacascos, Michael Dudikoff, Christopher Lambert, etc. Sin embargo, los noventa traen consigo una novedad fundamental: la de los actores versátiles y polifacéticos que igual que pueden hacer un drama o una comedia, pueden, sin aparente dificultad, desempeñar el papel de héroe de acción:

But in the late 1980s, yet another trend of action hero arises, threatening to overtake the superhuman model: more «common men» heroes, played by «legitimate» actors—that is, actors who do not possess overly powerful physiques and who had proven themselves in comedy, drama or both. Interestingly, the montages in the films of Schwarzenegger, Stallone and Van Damme do not usually appear in those of say, Mel Gibson and Bruce Willis. Throughout the late 1980s and 1990s, these actors, and others like them, are showcased in many of the era’s best and most successful action films. In fact, in 1996, Nicolas Cage would win the Academy Award for *Leaving Las Vegas* just months before the release of his action vehicle *The Rock*<sup>598</sup> (Lichtenfeld, 2007: 116).

La aparición de estos nuevos héroes, encarnados por actores como el mencionado Nicolas Cage, John Travolta, Mel Gibson, Ben Affleck, Matt Damon, Tom Cruise, Pierce Brosnan o Ray Liotta, desempeñó un papel capital en la evolución del ciclo temático durante la década de los noventa. El resto de actores especializados en cine de

---

De acuerdo con Van Damme, cada uno de estos contratos, tenía una serie de cláusulas opcionales que los estudios podían ejecutar si así lo consideraban. El número de películas que Van Damme protagonizó como consecuencia de este mecanismo se cuentan por decenas. Así, mientras los grandes estudios le solicitaban, él no se encontraba disponible por estar ya comprometido: “Esta es la razón por la que he hecho tantas películas como *Doble impacto* o *Kickboxer*. Era como una factoría: tres películas al año, sin casting y con directores primerizos”».

<sup>598</sup> «A finales de los años ochenta, otra de las tendencias en cuanto a héroes de acción se refiere, es la superación del modelo de superhombre: comienzan a surgir héroes que, físicamente, son “hombres comunes”, interpretados por actores que no poseen ningún poderío físico y que ya habían demostrado su validez interpretativa en otros géneros como la comedia y/o el drama. Los montajes de las películas de Schwarzenegger, Stallone o Van Damme, no solían figurar en las obras de este tipo de actores, tales como Mel Gibson o Bruce Willis. Durante el final de los ochenta y el comienzo de los noventa, estos actores y otros como ellos comenzaron a exhibirse de manera eficaz en muchas de las películas más exitosas del género. De hecho, en 1996, Nicolas Cage ganaría el Oscar de la Academia por *Leaving Las Vegas*, tan solo unos meses antes de estrenarse la película de acción *La roca*».

acción, especialmente aquellos cuyas cualidades interpretativas eran limitadas, se vieron obligados a aceptar papeles en otros géneros o tipologías de cine —con la vista puesta en aumentar sus registros interpretativos y encontrar nuevos nichos de mercado, tal y como Schwarzenegger y, en menor medida, Stallone intentaron, con dispares resultados— si no querían quedar anclados en sus particulares microcosmos de cine de acción, dando cada vez más la espalda a la dinámica realidad del mercado —caso de Van Damme o, especialmente, Seagal—:

Schwarzenegger and Stallone, for example, are very much movie stars, complex personas made up of far more than the texts in which they appear. The star image exceeds the films and other media that showcase it, is cut loose for an unofficial existence within complex circuits of signification. Chuck Norris and Jean-Claude Van Damme are perceived much more as performers, their talents in the cinema deriving from a showcasing of martial-arts skill. The possibilities of shifting from one category to another, or existing across them, is indicated by Schwarzenegger, who initially became famous within the world of bodybuilding, though he is now known primarily as a movie star<sup>599</sup> (Tasker, 2000: 74).

El problema no radica simplemente en la actitud del actor por desenvolverse en otros géneros que no fueran su medio natural, sino que, en ocasiones, tiene mucho más que ver con la aptitud. El tiempo no pasó en balde por ninguno de estos actores de acción y, si bien algunos se vieron menos perjudicados que otros,<sup>600</sup> la dinámica general fue la que sigue: actores que se vieron superados por la edad, con una consiguiente pérdida notable de sus atributos físicos —cuando no directamente total—. Unos atributos que, dadas las cualidades del tipo de cine en que se especializaron —inde-

---

<sup>599</sup> «Schwarzenegger y Stallone son grandes estrellas cinematográficas con complejas personalidades que superan, con mucho, los textos en los que aparecen. La imagen de la estrella trasciende tanto a la propia película como a los medios que la publicitan, hecho que les otorga una existencia no oficial dentro de los complejos circuitos de significación. Chuck Norris y Jean-Claude Van Damme son vistos más como artistas-acróbatas, dado que su fama en el cine les vino dada por sus habilidades para las artes marciales. Las posibilidades de pasar de una categoría a otra puede apreciarse en actores como Schwarzenegger, que pese a obtener inicialmente cierta fama dentro del mundo del culturismo, es ahora conocido por ser una estrella de cine».

<sup>600</sup> Stallone es el ejemplo perfecto: en el año 2006 interpretó una vez más al boxeador Rocky, en la que sería su sexta entrega, *Rocky Balboa*; y en 2008, con una edad de 61 años, encarnó nuevamente al famoso veterano de Vietnam, Rambo, en *John Rambo*.

pendientemente de que se desenvolviesen dentro de la «corriente musculosa» o de la «acrobática», eran la sustancia expresiva fundamental en la que se basaba su interpretación, su cine —Seagal es un caso paradigmático en este sentido; durante el análisis del ciclo *metadiscursivo* se prestará especial atención a ello—:

As the musclemen stars of the 1980s begin to creep into middle age, they can be seen to be seeking a new niche for themselves, just as female stars have, for so long, needed to redefine themselves as they age. [...] Whilst an ageing Clint Eastwood built up his body for *Heartbreak Ridge*, he has also moved into directing films and has taken on more «dramatic» roles. More strikingly, action star Mel Gibson took on the key classical actor's role of Hamlet in Zeffirelli's film version, before returning to the part of Martin Riggs for *Lethal Weapon 3* (1992)<sup>601</sup> (Tasker, 2000: 75).

Junto a esta *invasión* de actores con mayor versatilidad que la de los musculosos/acróbatas de los años ochenta, tuvo lugar un desembarco en Hollywood de una novedosa corriente asiática en la manera de entender, por un lado, el propio cine de acción como espectáculo, como el propio alcance de la interpretación de los actores protagonistas de este tipo de cintas. Algunos de los realizadores más relevantes en este campo fueron John Woo, Corey Yuen, Tsui Hark, Steve Wang o Ringo Lam.

### **Los nuevos realizadores: los realizadores estadounidenses**

Existen dos vertientes diferenciadas —pero fundamentales— a la hora de entender la evolución del ciclo de acción de Hollywood de los noventa de la mano de sus realizadores: por un lado, la aparición de nuevos cineastas estadounidenses que revolucionaron el panorama establecido a través de un estilo distinto al que se había estado manejando durante los años ochenta; y por el otro, la oleada de cineastas asiáticos, procedentes mayoritariamente de Hong Kong, que trajeron consigo su particular —y visceral— visión del cine de acción:

---

<sup>601</sup> «Consecuencia directa del deterioro físico sufrido por estas estrellas de acción de los años ochenta es su intento por localizar y encontrar un nicho de mercado distinto en el que poder desenvolverse de una manera más acorde a sus actuales atributos físicos. Al igual que les sucede a las actrices, han de redefinirse a medida que envejecen. Un envejecido Clint Eastwood reconstruyó su cuerpo para protagonizar una obra como *El sargento de hierro*, mientras también comenzaba a dirigir películas y a desempeñar papeles más dramáticos. Más sorprendente, sin embargo, resulta el caso de Mel Gibson, quien, después de desempeñar un papel en la clásica adaptación de Hamlet dirigida por Zeffirelli, volvió a encarnar de nuevo a Martin Riggs en *Arma letal 3* (1992)».



In the 1990s, independent U.S. directors began to appropriate elements of Hong Kong cinema in their own films. Quentin Tarantino transformed Ringo Lam's *City on Fire* (1987) into *Reservoir Dogs* (1992); his later *Kill Bill* series (2003, 2004) mixes U.S., Hong Kong, Japanese, and other action-cinema traditions. Mexican American director *Robert Rodriguez* incorporated elements of John Woo's *The Killer* and *Hard Boiled* (1992) into his Hollywood debut, *Desperado* (1995). Conversely, many Hong Kong actors and directors in the 1980s and 1990s—most prominently Jackie Chan and John Woo—often consciously referred to the plots of existing Hollywood films<sup>602</sup> (Gallagher, 2006: 164).

Respecto al primer grupo, destaca por encima del resto Michael Bay, director especialista en cine de acción que, de la mano del influyente productor Jerry Bruckheimer, hizo su debut cinematográfico con *Dos policías rebeldes*, cinta de acción con toques de comedia protagonizada por Will Smith y Martin Lawrence:

Michael Bay's aesthetic credo might be «bigger, better, faster, with more filters». For all his undoubted visual acuity and ability to orchestrate broad action, his films frequently lack emotional and narrative complexity, and his pedigree is that of Tony Scott rather than James Cameron (the director that one feels Bay would like to emulate)<sup>603</sup> (Martin Flanagan, en Allon, Cullen y Patterson, 2002: 40).

Formado en el competitivo mundo de la televisión, Bay enseguida se hizo un hueco en la industria del cine de acción gracias a *La roca*. El filme, protagonizado por

---

<sup>602</sup> «En la década de los noventa, algunos directores independientes americanos comenzaron a incorporar elementos propios del cine de Hong Kong en sus películas. Quentin Tarantino transformó *City on Fire* (1987), de Ringo Lam, en *Reservoir Dogs* (1992); su posterior saga *Kill Bill* (2003, 2004), combinó influencias del cine hongkonés, americano y japonés, entre otras cinematografías. El director americano de origen mexicano Robert Rodríguez tomó elementos de *El asesino* y *Hervidero* (1992), ambas de John Woo, y los combinó en su debut cinematográfico en Hollywood, *Desperado* (1995). Por contra, bastantes actores y directores hongkoneses de los años ochenta y noventa —entre los que destacan Jackie Chan y John Woo—, han remitido deliberadamente con sus propuestas a argumentos hollywoodienses pre-existentes».

<sup>603</sup> «El credo estético de Michael Bay podría traducirse como “más grande, mejor, más rápido y con más filtros”. A pesar de su indudable agudeza visual y su habilidad para orquestar ambiciosas escenas de acción, sus películas con frecuencia carecen de complejidad emocional y narrativa, estando su pedigrí más cercano al de cineastas como Tony Scott que al de otros como James Cameron —el director que parece que Bay quisiera emular—».

Nicolas Cage, Ed Harris y Sean Connery, narra los intentos de un químico poco habituado al trabajo de campo (Cage) y de un longevo ex presidiario que consiguió escapar de Alcatraz (Connery) por evitar que un renegado militar estadounidense (Harris) cumpla con su amenaza de, si no se cumplen sus exigencias, liberar un peligroso agente químico sobre la costa de San Francisco. Para ello, tendrán que conseguir entrar en la famosa prisión e impedir a tiempo la presumible masacre.

Con un estilo acelerado, espectacular, explosivo y, por momentos, confuso, Bay incorporó la mayor parte de elementos que, desde ese momento, configurarían su estilo narrativo y visual. El filme, llamado a marcar algunas de las pautas del ciclo temático desde aquel momento, logró combinar un éxito de público y de crítica:<sup>604</sup> «The idea was to appeal to the MTV generation. That means fast, super-fast impossibly fast in-your-face cuts and moves»<sup>605</sup> (Rogers, 2000: 112). Como John Schwartzman, el director de fotografía de la película, recuerda, «Michael and I had a shorthand from years of commercials and videos. It allowed us to move faster than the studio anticipated. We raised the bar for action movies several levels»<sup>606</sup> (Rogers, 2000: 112).

A *La roca* le siguieron otras obras fundamentales como *Armageddon*, cinta de catástrofes —bebedora del ciclo de desastres estadounidense de los años setenta— que superó en taquilla y apreciación crítica a su competidora directa de ese año, *Deep Impact* —ambas sobre la amenaza de colisión de un meteorito contra la Tierra—;<sup>607</sup> *Pearl Harbor*, obra bélica sobre el ataque japonés sobre suelo estadounidense que marcó el devenir de la Segunda Guerra Mundial, criticada por su arritmia generalizada y su disperso guion, pese a contener espectaculares escenas de acción; *Dos policías rebeldes II*, una especie de versión mejorada y más grande, en todos los sentidos, de la primera parte, que derivó hacia una *autoparodia* plagada de acción, movimientos de cámara

---

<sup>604</sup> La película recaudó 335 millones de dólares en todo el mundo —cuarto largometraje más taquillero del año—. Su presupuesto fue de 75 millones.

<sup>605</sup> «La idea era hacer un llamamiento a la generación MTV. Eso se traduce en un ritmo no rápido, sino súper rápido, con cortes y movimientos imposiblemente delante de tu cara».

<sup>606</sup> «Michael y yo teníamos un trato cercano después de haber estado colaborando durante años en anuncios de televisión y diferentes vídeos. Gracias a ello, avanzamos más rápido de lo que el estudio había previsto. Hemos conseguido elevar varios niveles el listón del cine de acción».

<sup>607</sup> *Deep Impact* ingresó 349 millones de dólares en todo el mundo, mientras *Armageddon* recaudó 554 millones.

imposibles y persecuciones de coches;<sup>608</sup> *La isla* (*The Island*, Michael Bay, 2005), el primer acercamiento del cineasta a la ciencia ficción, con referencias a obras emblemáticas del género como *La fuga de Logan* (*Logan's Run*, Michael Anderson, 1976) o *1984* (*Nineteen Eighty-Four*, Michael Radford, 1984); *Dolor y dinero* (*Pain & Gain*, Michael Bay, 2013), comedia negra de bajo presupuesto<sup>609</sup> y basada en una historia real sobre el rapto y la extorsión llevada a cabo por dos culturistas; y la tetralogía de *Transformers*,<sup>610</sup> que ha mantenido a Bay ocupado los últimos ocho años de su carrera y, si bien no han supuesto un paso adelante en el cine de acción como tal, sí han generado enormes beneficios económicos<sup>611</sup> y han confirmado a Bay como uno de los cineastas más exitosos de su generación, situándole como uno de los dominadores del moderno concepto del *blockbuster*, a la altura de otros cineastas acostumbrados a las superproducciones de puro espectáculo como Roland Emmerich o Wolfgang Petersen.

Otro nombre propio, a la estela de Bay, es Rob Cohen, cineasta responsable de filmes como *Dragón: la vida de Bruce Lee* o *Pánico en el túnel*, pero sobre todo de *A todo gas* o *xXx*, filmes clave del género.<sup>612</sup> *xXx*, de hecho, fue un intento de sentar las

---

<sup>608</sup> A propósito de las persecuciones, Bay señaló en su momento: «I film actors driving in these scenes from a dolly a few feet in front of a stationary car. I do whip pans and whip zooms and violently shake the camera, trying to make the whole screen rumble. Used in snippets, it looks as if the actors are driving ferociously» (Koepnick, 2011: 240). [«Grabo a los actores conduciendo en ese tipo de escenas con una *dolly* situada algunos pies por delante del coche estacionado. Uso rápidas panorámicas, veloces zooms y agito violentamente la cámara intentando lograr que toda la pantalla retumbe con ello. Usado en pequeños fragmentos, parece que los actores conducen ferozmente».]

<sup>609</sup> Su presupuesto fue de 26 millones de dólares.

<sup>610</sup> Compuesta por los filmes: *Transformers*, *Transformers: La venganza de los caídos*, *Transformers: El lado oscuro de la Luna*; y *Transformers: La era de la extinción*.

<sup>611</sup> Conjuntamente, las cuatro películas de *Transformers*, solo en salas, han generado unos ingresos de 3,761 millones de dólares en todo el mundo. Para contextualizar la cantidad, valga decir que en el año 2013, la cantidad total recaudada por todas las películas estrenadas durante el año en Estados Unidos y Canadá fue de 10,924 millones de dólares.

<sup>612</sup> *A todo gas* se manifestó a largo plazo como una obra de especial relevancia dentro del ciclo temático de acción; no tanto por ella mismo, sino por las numerosas —y muy rentables— secuelas a las que dio lugar. La primera entrega (2001), dirigida por Rob Cohen y protagonizada por actores de popularidad en alza como Vin Diesel, Paul Walker o Michelle Rodríguez, se convirtió en uno de los *sleepers* de la temporada al generar 145 millones de dólares de recaudación en Estados Unidos y Canadá y más de 207 en todo el mundo —su presupuesto fue de apenas 38 millones—. En vista de los resultados, Universal dio

bases de un nuevo tipo de cine de acción al tratar de adaptar las aventuras y extravagancias características del cine de James Bond a la cultura MTV. La tentativa, pese a interesante, no terminó de funcionar:

The title character of *xXx* is an extreme sportsman (Vin Diesel), recruited to become a secret agent. Presumably for the benefit of younger audiences, the film distends the James Bond framework with sensory overload. Noise, pyro-

---

luz verde a una secuela significativamente más ambiciosa: *A todo gas 2* (2003). Con el doble de presupuesto que la primera entrega —76 millones—, pero sin la presencia de Vin Diesel o Michelle Rodríguez en el reparto —se dio entrada a Tyrese Gibson y Eva Mendes—, el filme dirigido por John Singleton apenas recaudó 30 millones más que su predecesora —127 millones de en el mercado doméstico y 236 en todo el mundo—. Tres años después (2006) llegaría a las pantallas la tercera entrega: *A todo gas 3*. La cinta de Justin Lin mantenía el concepto de la franquicia, pero no contaba con ninguno de los actores protagonistas de la primera entrega —a las bajas de Diesel y Rodríguez en *A todo gas 2* se sumó la de Paul Walker—. El filme, con un presupuesto de 85 millones, apenas recaudó 158 en todo el mundo —63 en Estados Unidos y Canadá y 96 en el mercado internacional—. A pesar de que por las cifras todo parecía apuntar a un agotamiento definitivo de la saga, Universal apostó —con acierto— por reiniciar la franquicia y trajo de vuelta a los principales nombres de la propuesta original. En 2009 se estrenó *A todo gas 4*, con el trío protagonista original a la cabeza del reparto —Walker-Diesel-Rodríguez—. Con un presupuesto idéntico al de la tercera entrega, la cinta alcanzo una recaudación de 363 millones de dólares en todo el mundo —155 en Estados Unidos y Canadá y 208 en el resto del mundo—, la más alta hasta la fecha. Desde entonces, con apenas dos años de diferencia entre cada entrega, Universal ha dado forma a su franquicia más importante del momento. En 2011, también dirigida por Justin Lin, se estrenó *A todo gas 5*. Al margen del trío protagonista principal, el filme incorporó a Dwayne Johnson, uno de los actores más populares del ciclo de acción reciente. El presupuesto creció hasta los 125 millones, al igual que la recaudación, que alcanzó los 626 millones —la séptima película más taquillera del año, con 210 millones recaudados en el mercado doméstico y 416 en el internacional—. En 2013, en la última entrega protagonizada por Justin Lin, *A todo gas 6* se estrenó con una recaudación de 789 millones —el presupuesto creció hasta los 160 millones, con recaudaciones de 239 en Estados Unidos y Canadá y 550 en el resto del mundo—. En 2015, tras un tortuoso rodaje que tuvo que paralizarse con motivo del fallecimiento de una de las estrellas principales de la saga, Paul Walker —quien no había terminado de rodar todas sus escenas—, y que se vio sometido a reescrituras constantes de guion, *A todo gas 7*, con James Wan de director y Jason Statham y Kurt Russell como nuevas incorporaciones al reparto, llegó a las pantallas recaudando más de 1,500 millones de dólares en todo el mundo —sus 190 millones de presupuesto fueron cubiertos por los 351 millones recaudados en el mercado doméstico y más de 1,150 en el resto del mundo (destacan los 391 millones recaudados solamente en China)—. En el momento de la escritura de este trabajo de investigación, *A todo gas 7* es la quinta cinta más taquillera de la historia, solo por detrás de *Avatar*, *Titanic*, *Los vengadores* y *Jurassic World* (Colin Trevorrow, 2015).

technics, music, breakneck editing, and stunt work that captures the absurdity of the Bond films but not their wit<sup>613</sup> (Lichtenfeld, 2007: 332).

Otro cineasta destacado de los años noventa es el texano Robert Rodríguez. Con un estilo muy característico, sus principales rasgos de trabajo son la *acaparación* de funciones durante el proceso de producción —además de director, suele ser productor, guionista y/o montador de sus filmes—, el manejo de presupuestos muy ajustados y, sobre todo, una idea muy personal del pragmatismo aplicado a todos los ámbitos de la preparación y elaboración de una película:

Robert Rodríguez's reputation stems from his early work where he often acted as director, producer, editor, composer, director of photography, production designer, sound editor and so on. It is this multi-tasking that makes him notable and interesting in his production process and film form. However, it also makes him one of the most dangerous film-makers to follow as a model for your own career. He works very much in his own style and it is this that makes him interesting and valuable<sup>614</sup> (Edgar-Hunt, 2010: 77).

Ya con su debut cinematográfico, *El mariachi* (Robert Rodríguez, 1992), se dejaron entrever algunos de estos rasgos, aunque sería su *remake/secuela*,<sup>615</sup> *Desperado* (Robert Rodríguez, 1995), la obra con la que Rodríguez pasaría a ocupar un lugar relevante dentro del panorama hollywoodiense de la industria de acción. El filme, con un guion prácticamente inexistente, se manifestó como un vehículo puramente visual compuesto de fragmentos a veces inconexos e hilvanados de manera, cuanto menos, cuestionable. Aún con todo, varias de sus escenas han logrado dejar huella gracias a la

---

<sup>613</sup> «El personaje principal de *xXx* es un deportista extremo (Vin Diesel) que es reclutado para convertirse en agente secreto. Es de presumir que para acercarse a las audiencias jóvenes, el filme ha dilatado la saga Bond, inyectándole una mayor sobrecarga sensorial. Ruido, pirotecnia, música, un trabajado montaje y grandes acrobacias sirven para capturar el absurdo de James Bond, pero no su ingenio».

<sup>614</sup> «La reputación de Robert Rodríguez se deriva de sus primeras obras, en las cuales actuaba, dirigía, producía, montaba, componía, se encargaba de la fotografía, del diseño de producción, de la edición de sonido, etc. Es esta multitarea lo que le hace notable, tanto a él como a sus películas. Sin embargo, esto mismo hace de él uno de los modelos de realizador cinematográfico más peligrosos a los que seguir. Rodríguez trabaja a su manera, y eso es precisamente lo que le hace interesante y valioso».

<sup>615</sup> En palabras de Maslin (1995): «Originally scheduled for a straightforward English remake; actually, *Desperado* feels as much like a remake as a sequel, with similar elements holding it together». [«Originalmente concebida como una mera versión en inglés, en verdad, *Desperado* se percibe al mismo tiempo como *remake* y como *secuela*, con distintos elementos manteniendo esa doble dimensión».]

depurada habilidad de Rodríguez para filmar y planificar enfrentamientos y momentos de acción. La secuencia del tiroteo en la cantina, de más de diez minutos de duración, es un perfecto ejemplo de ello, del control de los tiempos, de los planos, los ritmos, las arritmias, el suspense, etc. Es un cineasta de momentos más que de películas.

*Abierto hasta el amanecer* (*From Dusk Till Dawn*, Robert Rodríguez, 1996) y *The Faculty* (Robert Rodríguez, 1998) completan la filmografía del realizador tejano durante los años noventa. Quizá uno de los que se mantenga, en cierto modo, en una sintonía similar a la suya sea Quentin Tarantino. No obstante, mientras el primero ha centrado su carrera en un cine de pura evasión, dirigido fundamentalmente al escapismo a través del entretenimiento de acción y fantástico, el segundo se ha manifestado como un cineasta mucho más completo: posee más herramientas, una mayor capacidad narrativa y visual y, sobre todo, ambiciones superiores. Si bien, estrictamente, solamente *Kill Bill: Volumen 1* puede ser considerada como una cinta perteneciente al ciclo de acción, el resto de su filmografía como director coquetea de manera habitual con elementos genéricos del *western*, el cine negro y el *thriller* de acción.

Algunos otros realizadores del ciclo temático que comenzaron a destacar en los años noventa son: Martin Campbell —director de *Escape de Absolom* (*No Escape*, Martin Campbell, 1994) y del regreso del agente 007 a las pantallas, tras años de parón desde *Licencia para matar*, con *GoldenEye*; intercaló también otros filmes como *La máscara del zorro* o *Límite vertical*—; Renny Harlin —entre sus grandes éxitos figuran la *La jungla 2: Alerta roja*, *Máximo riesgo*, *Memoria letal* o *Deep Blue Sea*, solventes producciones de género todas ellas—; o Jan De Bont —prestigioso director de fotografía (trabajó con Paul Verhoeven en Holanda) que dio el salto a la dirección con *Speed: Máxima potencia*; algunos años después volvió a dejar muestras de su estilo con *Twister*, espectacular y exitosa cinta de catástrofes, o la secuela de *Speed: Máxima potencia: Speed 2*—.

Steven Spielberg, James Cameron, Ridley Scott, Michael Mann, Tony Scott, Richard Donner o John McTiernan, realizadores que ya durante los años ochenta se habían asentado en la industria, siguieron estrenando con éxito sus particulares producciones de acción, entre las que destacan obras capitales como *Terminator 2: el juicio final*, *Mentiras arriesgadas*, *Salvar al soldado Ryan*, *El último Boy Scout*, *Heat*, *La caza del Octubre Rojo*, *El último gran héroe*, *Marea roja*, *Asesinos* o *Conspiración*.

La mayoría de estos filmes, pese a relevantes dentro de la historia del ciclo de acción, no supusieron evoluciones clave dentro del mismo, exceptuando quizá los casos de *Terminator 2: el juicio final* —sus vanguardistas efectos especiales y su planificación milimétrica de imagen, sonido, espectacularidad y montaje encontraron una corriente de seguidores—, *Heat* —renovadora del *thriller* policial, con tiroteos hiperrealistas que, desde entonces, no han dejado de ser replicados en todo tipo de producciones; su fotografía *desaturada* y fría sería de gran relevancia en *thrillers* venideros— y *Salvar al soldado Ryan* —la escena inicial del desembarco de Normandía supuso un nuevo espaldarazo a las técnicas hiperrealistas de realización visual y tratamiento sonoro—.

### Los nuevos realizadores: Los realizadores asiáticos

Dentro de este grupo de realizadores destaca un nombre por encima de todos: John Woo.

John Woo (born Wu Yu-Seng) exploded into film history books with his masterful direction of Hong Kong action pictures. His best known films, *The Killer*, *Bullet in the Head* and *Hard Boiled*, are populated by characters struggling with questions of loyalty and honor. They are punctuated by elaborated choreographed, violent and over-the-top action sequences. Films festivals, art houses, videotapes and laserdiscs brought his work to a legion of new fans. Numerous contemporary filmmakers praise his work and several have been heavily influenced by his bravura style<sup>616</sup> (Elrick, 2005: 114).

Sus películas en Hong Kong le sirvieron para darse a conocer más allá de sus fronteras geográficas. *El asesino* (*Dip huet seung hung*, John Woo, 1989) le colocó sobre el mapa a nivel internacional y *Hervidero* (*Lat sau san taam*, John Woo, 1992) se encargó de consolidarle como uno de los realizadores más prometedores del panorama mundial en materia de cine de acción.

---

<sup>616</sup> «John Woo —nacido como Wu Yu-Seng— entró a formar parte de los libros de historia por la magistral dirección de sus películas de acción rodadas en Hong Kong. Sus obras más conocidas, *El asesino*, *Un tiro en la cabeza* y *Hervidero*, están repletas de personajes que luchan por cuestiones como el honor o la lealtad. Sus filmes suelen caracterizarse por elaboradísimas, coreografiadas y violentas secuencias de acción. Los festivales de cine, las salas de arte y ensayo, los videoclubs y el *laser-disc* permitieron a una nueva legión de fans conocer sus largometrajes. Numerosos cineastas contemporáneos alaban su trabajo; muchos de ellos se han visto fuertemente influidos por su virtuoso estilo».

Este segundo filme, un espectáculo pirotécnico de acción desenfadada y ritmo frenético protagonizado por Chow Yun-Fat, fue un éxito de público en su país que mostró al mundo un nuevo modo de hacer cine de acción: tiroteos coreografiados, violencia desbordante, munición ilimitada, etc. En un celebrado tercer acto, desarrollado prácticamente en su totalidad en el interior de un hospital, John Woo planificó la que probablemente sea una de las secuencias de acción más ambiciosas de su carrera: treinta minutos de acción en los que el edificio queda reducido a una zona de guerra, inundado de casquillos, cadáveres y explosiones sin control en un *crescendo* narrativo de espectacularidad que finaliza con su protagonista, Tequila (Yun-Fat), saltando desde lo alto del inmueble al vacío, sujetándose con una mano a un cable y portando en el interior de su chaqueta a un bebé que acaba de rescatar del paritorio. El contenido supereditado, de manera definitiva, a la forma: «When I shoot action sequences, I think of great dancers, Gene Kelly, Astaire. In action, I feel like I'm creating a ballet, a dance»<sup>617</sup> (Szeto, 2011: 77). La exageración, la espectacularidad y la violencia, sus señas de identidad:

Realism is not at issue here. John Woo is a ballet-master action director, the veteran of countless Hong Kong production featuring people floating through the air in slow-motion. In Hong Kong movies, a villain is really villainous, a snarler, and everything is exaggerated, cartoonish. [...] Woo is part magician, part schlock-movie maker, a director who loves violence and guns<sup>618</sup> (Denby, 1997: 47).

El salto a Hollywood lo dio de la mano del actor de origen belga Jean-Claude Van Damme; un dato reseñable, pues no será el único director asiático que trabajaría o llegaría a Hollywood a través del actor nacido en Bruselas: «Those directed by John Woo, Ringo Lam, and Tsui Hark package explosive action and high energy movement with particular aplomb, using multiple camera set-ups, intricate camera movements,

---

<sup>617</sup> «Cuando ruedo secuencias de acción pienso en grandes bailarines como Gene Kelly o Astaire. Al rodar acción, me siento como si estuviese creando un ballet, una danza».

<sup>618</sup> «El realismo no es algo que esté aquí en juego. John Woo es un maestro del ballet de la acción, un veterano de los incontables que durante años han trabajado en las producciones de Hong Kong en las que tan típico era ver a gente volar de manera etérea y a cámara lenta. En las películas de Hong Kong, un villano es realmente malvado; todo es exagerado, caricaturizado. [...] Woo es en parte mago y en parte realizador, un director que ama la violencia y las armas».



and rapid editing to enhance Van Damme's grace and speed»<sup>619</sup> (Holmlund, 2004: 292).

El filme fue un *remake* del clásico estadounidense *El malvado Zaroff* (*The Most Dangerous Game*, Irving Pichel y Ernest B. Schoedsack, 1932): *Blanco humano*. A pesar de sufrir numerosos recortes en la sala de montaje por parte de Universal, el filme consiguió mantener algunos de los elementos que hicieron famoso a Woo en Hong Kong:

Since Universal Studios and the Motion Picture Association of America's rating board resulted in Woo's re-editing his film at least seven times, it is not in the same league as his acclaimed Hong Kong masterpieces as *A Better Tomorrow*, *The Killer*, and *A Bullet in the Head*. [...] Universal's version of *Hard Target* drastically ruined Woo's stylistic rhythms and diminished the expression of certain ideas. [...] Even the re-edited version retains traces of the original concept as entertained by Woo—a film attempting to critique aspects of contemporary Hollywood's high-tech action movies that «audiences have been taught to enjoy». *Hard Target* also comments on America's historical and cinematic fascination with murder and oppression, as seen most gratuitously in works celebrating the serial killer such *The Silence of the Lambs* (1991), and *Natural Born Killers* (1994)<sup>620</sup> (Williams, 1999: 398).

---

<sup>619</sup> «Estos filmes dirigidos por John Woo, Ringo Lam y Tsui Hark empaquetaban una acción explosiva y un movimiento frenético con particular aplomo, usando múltiples posiciones de cámara, intrincados movimientos y un frenético montaje para mayor gloria de Van Damme».

<sup>620</sup> «Si se tiene en cuenta que Universal Studios y la MPAA obligaron a re-montar la última cinta de John Woo hasta siete veces, resulta complicado que [*Blanco humano*] pueda jugar en la misma liga que sus aclamadas últimas películas del periodo hongkonés como *Un mañana mejor*, *El asesino* o *Una bala en la cabeza*. [...] La versión de *Blanco humano* de Universal arruinó drásticamente el ritmo y la estética del filme, además de reducir la magnitud de determinadas ideas. [...] Pese a todo, incluso la versión remontada pudo mantener algunos de los conceptos iniciales de Woo —como la crítica hacia algunos aspectos del cine de Hollywood contemporáneo, tan centrado como está en el uso de alta tecnología que a la “audiencia se le ha enseñado a disfrutar”—. En *Blanco humano* también tiene cabida la fascinación histórica de Estados Unidos por el asesinato y la opresión, tal y como también se ha visto recientemente en otros celebrados filmes sobre asesinos en serie como *El silencio de los corderos* (1991) y *Asesinos natos* (1994)».

A pesar de los contratiempos, el moderado éxito de taquilla de la película<sup>621</sup> le permitió a Woo mantenerse en la industria hollywoodiense y estrenar durante los años venideros dos filmes clave que supondrían su consagración dentro del ciclo temático: *Broken Arrow: alarma nuclear* y *Cara a cara*. El primero de ellos supuso un ejercicio de estilo que le permitió la incorporación progresiva de un mayor número de sus elementos autorales, además de permitirle colaborar con estrellas del cine de la época como John Travolta y Christian Slater, dos de los actores versátiles que desde principios de los noventa habían comenzado a reducir la presencia en pantalla de los cuerpos más *hipermusculosos* y acrobáticos —que monopolizaron el ciclo de la acción durante los años ochenta—: «The action takes place on the frontier, cut off from civilization, reminiscent of the Western landscape in John Wayne movies. [...] *Broken Arrow* continues Woo's recurring preoccupation with the ambiguous boundary between good and evil, self and Other»<sup>622</sup> (Szeto, 2011: 91).

El segundo, sin embargo, fue su mayor éxito comercial de los años noventa<sup>623</sup> y lo más cerca que una película suya rodada en el extranjero estuvo de su particular estilo de filmar la acción y tratar la violencia: coreografías imposibles, tiroteos alargados hasta la extenuación, prisiones futuristas, dilemas morales y existenciales, amistad y honor, y espectaculares persecuciones aparecen en esta obra que situó a Woo como uno de los cineastas de referencia dentro del ciclo de acción de Hollywood a lo largo de la década:

There's plenty of Wooian high jinks in *Face/Off*. A helicopter harasses a plane that is trying to take off, shooting at it, mashing the tail fins, until the plane plows into a hangar. Inside the hangar, Woo stages the first of many shootouts. Bodies whirl, tumble, fall through glass windows; gunmen shoot

---

<sup>621</sup> Con un presupuesto de 18 millones de dólares, la película recaudó 74 millones de dólares en todo el mundo.

<sup>622</sup> «La acción tiene lugar en la frontera, en un punto aislado de la civilización que recuerda a los parajes típicos de los *westerns* de John Wayne. [...] *Broken arrow: alarma nuclear* prosigue con la preocupación recurrente de Woo en torno a la ambigua separación entre el bien y el mal, y entre el yo y el otro».

<sup>623</sup> *Cara a cara* recaudó 245 millones de dólares en todo el mundo —su coste de producción fue de 80 millones—; una cantidad netamente superior a las recaudadas por *Blanco humano* —74 millones de dólares— o *Broken arrow: alarma nuclear* —150 millones de dólares—. Su siguiente filme, estrenado en el año 2000, fue *Misión imposible 2* —con 546 millones de dólares recaudados en todo el mundo, se convirtió en la película más taquillera del año—.

while flying through the air. [...] In all of this mayhem, there's death but not pain—the heroes keep jumping up to shoot again<sup>624</sup> (Denby, 1997: 47).

La influencia del cine de Woo en el género durante los años noventa fue significativa; las cámaras lentas, la violencia desmesurada y las coreografías milimétricas fueron adoptadas por numerosos directores, entre los que habría que destacar, por su fundamental trabajo posterior, a los hermanos Wachowski.

En el año 2000, Woo, continuando con el estilo desaforado que tan buenos resultados le había dado en *Cara a cara*, estrenó *Misión imposible 2*. Pese a la división de opiniones que se generó tras su estreno, el filme fue capaz de mantener la esencia visual de su autor, con unas escenas de acción recargadas y excesivas —rozando por momentos la fantasía—. La principal indefinición del filme tuvo que ver con la ausencia de elementos provenientes del filme de De Palma. El *thriller* y el suspense que habían sido el sello de identidad de la primera entrega de la saga, con Woo dieron paso a la acción pura y a las coreografías en tiroteos y combates cuerpo a cuerpo:

John Woo's sequel to Brian De Palma's work systematically denies any indebtedness to the TV series with which *Mission: Impossible* is in such intense dialogue; no specific detail of that televisual world is reproduced in *Mission: Impossible II* that is not given its own independent (and often altered) significance in De Palma's cinematic version of that world. It is as if, for Woo, the televisual origins of the IM universe are of precisely no interest to him; that debt is one that De Palma has entirely or at least decisively discharged. On the other hand, Woo's film does systematically declared its indebtedness to De Palma's film, as if insisting that the IM force universe is for him a purely cinematic phenomenon<sup>625</sup> (Mulhall, 2001: 219).

---

<sup>624</sup> «Hay muchísimas marcas del estilo Woo en *Cara a cara*. Un helicóptero acosa a un avión que intenta despegar, disparándolo y destruyendo la cola del mismo, impidiendo su despegue y provocando su colisión contra el hangar. Dentro del mismo, Woo rememora su etapa hongkonesa de profusión de tiroteos. Los cuerpos vuelan, giran y caen a través de cristales de ventanas rotos; hombres armados disparan mientras vuelan por los aires. [...] En todo este caos, hay muerte pero nunca dolor —los héroes siguen saltando, volando y disparando sin cesar—».

<sup>625</sup> «La secuela de John Woo de la obra de Brian De Palma niega sistemáticamente cualquier deuda con la serie de TV en la que la saga se basa, a diferencia de lo que sucedía con *Misión imposible*, que mantenía un intenso diálogo con ella. Ningún detalle de la serie televisiva aparece en *Misión imposible 2*, y de hacerlo, lo hacía a su propia manera, independientemente —y, a veces, de forma alterada— del significado que tenía en el universo cinematográfico de la obra de De Palma. Es como si, para Woo, el origen

*Misión imposible 2* fue el último gran éxito de Woo en Hollywood como director. Durante el siglo XXI estrenaría el filme bélico *Windtalkers* (John Woo, 2002),<sup>626</sup> y *Paycheck* (John Woo, 2003),<sup>627</sup> cinta futurista de acción basada en un relato del escritor estadounidense de ciencia ficción Philip K. Dick. Como Woo declaró en alguna ocasión en referencia a la maquinaria de Hollywood comparada con la industria cinematográfica de Hong Kong: «In Hong Kong, I feel I work like a painter. [...] In Hollywood, I also work like a painter, but somehow my hand is tied up by rope, and I need to struggle very hard because somebody pulls me back»<sup>628</sup> (Stephens, 1997: 106).

La última película de Woo hasta la fecha es *Acantilado rojo* (*Chi bi*, John Woo, 2008), un épico filme de aventuras producido y rodado enteramente en China que supuso un ejemplo de cómo el mercado cinematográfico chino era capaz de adoptar y, a su manera, replicar el musculo financiero y poderío visual de Hollywood a través de uno de sus grandes definidores de los últimos años, John Woo. Como Stephen Teo (2013:71) señala:

A film such as *Red Cliff* typifies the convergence of nationalism and transnationalism in the Chinese thrust towards global soft power—a kind of convergence that resonates with the objectives of other Asian cinemas to compete with Hollywood and with each other. [...] As the symbol of late capitalism, the blockbuster represents the drive of national cinemas in Asia to compete and catch up with Hollywood.<sup>629</sup>

---

televisivo de *Misión imposible* careciese de cualquier interés para él; deuda que, sin embargo, De Palma sí tuvo en consideración. Por otro lado, el filme de Woo se declara sistemáticamente en deuda con el de De Palma, como insistiendo en que el universo *Misión imposible* fuera para él un fenómeno puramente cinematográfico».

<sup>626</sup> La película contó con un presupuesto de 115 millones de dólares, si bien solamente recaudó 77 millones en todo el mundo.

<sup>627</sup> *Paycheck* costó 60 millones de dólares. Recaudó 96 millones en todo el mundo.

<sup>628</sup> «En Hong Kong, tengo la sensación de que trabajo como un pintor. [...] En Hollywood, también trabajo como un pintor, pero de algún modo mi mano está atada como por una cuerda, y necesito luchar fatigosamente, porque es como si alguien estuviese tirando de mí constantemente hacia atrás».

<sup>629</sup> «Una película como *Acantilado rojo* ejemplifica a la perfección la convergencia entre nacionalismo y transnacionalismo en el empuje chino hacia el poder global —un tipo de convergencia que resuena junto al de otras cinematografías asiáticas en su lucha por competir con Hollywood y entre ellas mismas—. [...] Como símbolo de capitalismo, el *blockbuster* representa el elemento decisivo de las cinematografías nacionales en Asia para competir y ponerse a la altura de Hollywood».

El filme, con un presupuesto de 85 millones de dólares, se convirtió en uno de los más caros de la historia de la cinematografía local:

As the list of stars grows, so do the box-office champions' budgets. *Big Shot's Funeral's* 23 million yuan (US\$3.7 million) budget in 2001 jumped to 350 million yuan (US\$50 million) for *The Promise* in 2005 and then to 600 million yuan (US\$85 million) in 2008 for John Woo's *Red Cliff*. Production costs for these big budget Chinese epics increase more than 20 fold in only 7 years<sup>630</sup> (Liu, 2010: 178).

Al margen de Woo, otros cineastas asiáticos trabajaron en Hollywood durante los noventa —y algunos ya incluso durante los ochenta—. Es el caso de Ang Lee, Corey Yuen, Tsui Hark, Steve Wang o Ringo Lam. Tres de ellos, Yuen, Hark y Lam —aparte de Woo—, colaboraron con Jean-Claude Van Damme.<sup>631</sup>

El primero, Corey Yuen, si bien no realizó ningún filme estadounidense durante los noventa, sí lo hizo en la década de los ochenta. Fue concretamente *Retroceder nunca, rendirse jamás*, el primer filme de relevancia de Van Damme como actor. Una historia que fusiona elementos del cine asiático y del de Hollywood:

Within a hard-edge allegory of the text as a reflection of his own creative process, *No Regreat, No Surrender* could plausibly be seen as a Hong Kong film that cleverly accesses a US market by retelling the classic Hollywood success story («Outsiders make good»), using Bruce Lee, the ultimate mi-

---

<sup>630</sup> «Al igual que la lista de estrellas crece, así lo hacen también los presupuestos de las películas más caras. De los 3.7 millones de dólares que costó de *El funeral del jefe* en 2001, se pasó a 50 millones en 2005 con *La promesa: la leyenda de los caballeros del viento* y a 85 millones en 2008 con *Acantilado rojo*. Los costes de producción de estas grandes producciones chinas han crecido más de veinte veces en solo siete años».

<sup>631</sup> Hark, conocedor de esta realidad cuando dirigió por primera vez a Van Damme, declaró: «I don't mind that people [in Asia] say "why do you have to make a film again with Jean-Claude Van Damme when other [Asian filmmakers] have already made films with him?" [...] [I tell them] "Because it is a good way to come to America". Why shouldn't every one of us make a film with him? We all make it differently, and maybe that is the fun of it» (Reid, 1997: 108). [«No me importa que la gente [en Asia] diga "¿por qué haces una película nuevamente con Jean-Claude Van Damme cuando otros [cineastas asiáticos] ya han trabajado con él?" (...) (A ellos les digo que) "Porque es una buena forma de venir a Estados Unidos". ¿Por qué no debería cada uno de nosotros hacer una película con él? Cada uno tenemos nuestro estilo propio, diferente; quizá sea ahí donde resida la gracia».]

grant cross-over star, as its mise-en-abîme of accomplishment<sup>632</sup> (Morris, 2003: 178).

Tsui Hark, sin embargo, sí dirigió en Hollywood durante los años noventa. Concretamente, dos películas: *Double Team* y *En el ojo del huracán*:

Originally a central part of Hong Kong cinema's post-1979 New Wave, Tsui has worked consistently since that time on an astonishing range of projects. Commercially savvy, stylistically flamboyant, politically opportunist, these characteristic have made Tsui Hark's name synonymous with commercial Chinese filmmaking of the 1980s and 1990s. However, while there is no doubting the quantity of his work, critics tend to remain divided in their estimation of the quality. After all, here is a director who appears to oscillate between moments of schlock and moments of genuine inventiveness<sup>633</sup> (Stringer, 2002: 346).

Su estilo quedó evidenciado en cada uno de los dos filmes en los que dirigió a Van Damme. Resulta incuestionable la atracción que Hark siente hacia el aspecto visual de sus obras, muy por encima de la que siente hacia el guion —no en vano, es conocido como el Steven Spielberg de Asia (Reid, 1997: 108)—. *Double Team* posee un guion extraño y bizarro —incluso para los cánones del cine de acción de la época—, con espías retirados en una suerte de *paraíso celestial* o minas anti-persona situadas en plazas de toros, además de contar con un casting en el que se dan cita figuras tan dispares como Mickey Rourke o el ex jugador de baloncesto Dennis Rodman. Lisa Morton (2009: 13) lo calificó como un «cyber-*thriller* de ciencia ficción», mientras Robert Cettl dijo del mismo que poseía un estilo plagado de humor negro, ironía y estética de cómic

---

<sup>632</sup> «Como una perfecta alegoría del texto como fiel reflejo del proceso creativo, *Retroceder nunca, rendirse jamás* puede ser visto como el filme de Hong Kong que con mayor facilidad ha penetrado en las audiencias estadounidenses, gracias a la adopción de una forma clásica de contar algo tan hollywoodien-se como la historia de “los de fuera hacen el bien”, usando incluso para ello a Bruce Lee en una escena, estrella definitiva que conectó, tiempo atrás, los dos mercados».

<sup>633</sup> «En origen una parte central de la era post-1979 del cine hongkonés, Hark ha trabajado de manera constante desde entonces en un rango muy variado de proyectos. Comercialmente inteligente, artísticamente extravagante, políticamente oportunista... estas características han hecho que el nombre de Tsui Hark sea sinónimo de cine comercial chino durante los años ochenta y noventa. Sin embargo, si bien no existe ninguna duda sobre la cantidad de su trabajo, la crítica tiende a mantenerse dividida respecto a la calidad del mismo. Después de todo, se trata de un director que suele oscilar entre momentos de genialidad e inventiva y otros de menor originalidad».

de fantasía (Cettl, 2009: 168). El propio Van Damme habló de Hark en estos términos: «With his style of shooting the action, he made me look different by using different camera angles and fight choreography. It's not comedy action like Jackie Chan, but Tsui's fights have a very sexual appeal and made me look more explosive, powerful and faster»<sup>634</sup> (Reid, 1997: 108).

*En el ojo del huracán* contiene también gran parte de los elementos definitorios del imaginario visual del cineasta asiático: destacan las coreografías y el frenético montaje. El comentario de Lawrence Van Gelder (1998), crítico cinematográfico de *The New York Times*, resume a la perfección la dicotomía que plantea el filme: «Directed by Tsui Hark, a veteran of Hong Kong action films, and written by Steven E. De Souza, whose credits include *Die Hard* and *48 Hrs.*, *Knock Off* deadens the brain with its convoluted plot, then tries to revive its victims with its stunts and shootouts».<sup>635</sup>

Ringo Lam otro de los realizadores asiáticos que trabajó con Van Damme. Lo hizo hasta en tres largometrajes: *Al límite del riesgo*, *Replicant* y *Salvaje*. Como destaca Chuck Stephens, si John Woo es el Walter Hill hongkonés, entonces Ringo Lam es su William Friedkin (Stephens, 1997: 110-111).<sup>636</sup>

---

<sup>634</sup> «Su estilo de rodar la acción me hace parecer diferente. Usa posiciones de cámara distintas y coreografías de lucha. No es el tipo de comedia de acción que hace Jackie Chan. Las peleas de Tsui Hark tienen un atractivo muy sexual que me hacen parecer más explosivo, poderoso y rápido».

<sup>635</sup> «Dirigida por Tsui Hark, un veterano realizador hongkonés de cine de acción, y escrita por Steven E. De Souza, autor de libretos como los de *La jungla de cristal* o *Límite 48 horas*, *En el ojo del huracán* adormece el cerebro con su enrevesada trama y, una vez alcanzado ese estado, trata de revivir a sus víctimas a través de sus acrobacias y tiroteos».

<sup>636</sup> Stephens (1997: 111) agrega: «Lam's hyperventilating policier, *City on Fire*, may have inspired large chunks of Quentin Tarantino's *Reservoir Dogs*, but those who aren't too history-numb had already seen the influence of Friedkin's *French Connection*—Lam's favorite film—in *City on Fire*. Lam's long been partial to edgy American films—"I love to watch Robert De Niro kicking out the lights in *New York, New York*", he says—and he wanted to create a few on his own». [T.: «El intenso policíaco *City on Fire*, de Lam, puede haber servido de inspiración para grandes fragmentos de *Reservoir Dogs*, de Quentin Tarantino, pero aquellos que tengan ciertas nociones históricas también habrán sido capaces de apreciar la influencia de *Contra el imperio del crimen*, de Friedkin —la película favorita de Lam—, en *City on Fire*. Lam ha admirado durante largo tiempo las películas estadounidenses más provocadoras y osadas —"me encanta ver a Robert De Niro disfrutando de las luces en *New York, New York*", dijo—, y siempre ha querido crear las suyas propias».]

Sus características autorales son similares a las de los directores asiáticos reseñados: altas dosis de violencia, supeditación del contenido a la forma y espectacularidad como hilo conductor. Si bien los resultados no fueron siempre lo deseables que podría haberse esperado —«Another no-brainer in which the scarily prolific Jean-Claude Van Damme engages in much fighting for some nebulous reason»—,<sup>637</sup> Lam sufrió las frecuentes injerencias de los estudios en sus concepciones de manera análoga a sus compatriotas. A propósito del rodaje de *Al límite del riesgo* —película a la que hacía referencia la crítica situada entre paréntesis—, Ram relató:

What I liked about [*Maximum Risk*] when I started was the idea of a man whose brother, who he doesn't know, is killed. And the brother turns out to be the man's dark side. And in the script, Natasha Henstridge's character was more complicated; she double-crossed Van Damme. This is what we shot. But after a test screening, the studio did something that really pissed me off. They made me change her character from gray to white. They just wanted Van Damme to meet the girl, fuck the girl, everything's fine, happy ending. Bullshit<sup>638</sup> (Stephens, 1997: 111).

Durante los noventa, los directores citados fueron los cineastas asiáticos más destacados que trabajaron y dieron forma al ciclo de acción de Hollywood. Merecen ser mencionados otros dos nombres: Steve Wang, que realizó *Fuerza máxima* (*Drive*, Steve Wang, 1997), con Mark Dacascos como protagonista; y Ang Lee, quien hizo lo propio con *Tigre y dragón* ya en la primera década del siglo XXI —y más allá de las fronteras estadounidenses—, bebiendo del estilo que había instaurado *Matrix*.

Sea por los cineastas asiáticos y su estilo, o por la savia nueva americana que comenzó a instalarse en el seno de Hollywood promovida por los grandes productores

---

<sup>637</sup> En la sección correspondiente a la cartelera de *New York Magazine*, 30 de septiembre de 1996. [«Otra película para desconectar el cerebro en la que el atterradoramente prolífico Van Damme se dedica la mayor parte del tiempo a luchar por alguna nebulosa razón».]

<sup>638</sup> «Lo que me gustó sobre [*Máximo riesgo*] cuando comencé a trabajar en el proyecto fue la idea de un hombre cuyo hermano, a quien no conoce, es asesinado. Además, el hermano resulta ser una especie de reverso oscuro de él. En el guion, el personaje de Natasha Henstridge era más complicado; llegaba a traicionar a Van Damme. Eso fue, al menos, lo que rodamos. Pero después de realizar un *screening*, el estudio hizo algo que me sentó fatal. Me obligaron a cambiar el personaje de ella, que dejó de ser gris para ser blanco. Lo único que quería el estudio es que Van Damme conociese a la chica, se la tirase, y que todo terminase bien, con un final feliz. Deleznable».



y estudios de la época, la forma de dirigir y presentar este tipo de filmes evolucionó de manera considerable respecto a los años ochenta, auspiciada siempre por el público. En los próximos epígrafes, se darán otras pistas sobre este importante cambio de paradigma.

### **Del cine de acción como extensión política al cine de acción como espectáculo masivo**

El ciclo temático estadounidense de acción de los años ochenta estuvo fuertemente vinculado a la política del, por entonces, presidente del país, Ronald Reagan —cuyo mandato abarcó desde enero de 1981 a enero de 1989—: «Critics such as Yvonne Tasker and Susan Jeffords have discussed the contemporary action film's exaggerated masculinity as an expression of patriarchal ideology, the reassertion of male power and privilege during and after the Reagan administration»<sup>639</sup> (Keith, 2004: 373). Obras como la trilogía protagonizada por el ex boina verde John Rambo<sup>640</sup> o las múltiples incursiones, a través de sus películas, del actor Chuck Norris en conflictos bélicos armados, tales como *Delta Force*, *Desaparecido en combate* o la insólita *Invasión USA*, beben de este postulado:

This dovetails with the idea of the «hard bodies» of the 1980s action films as collective symbols of America in the Reagan decade—«heroic, aggressive, and determined». [...] To inflict truly damaging violence on these bodies—the kind that for even a moment might suggest potential fallibility—would be a symbolic return to the weakened «soft body» years of the Carter administration. Thus, action heroes were progressively harder and more indestructible, eliminating even a hint of weakness<sup>641</sup> (Kendrick, 2009: 85).

---

<sup>639</sup> «Algunos críticos como Yvonne Tasker y Susan Jeffords han identificado el fenómeno de la exagerada masculinidad que los filmes de acción contemporáneos ofrecían como un reflejo de la ideología patriarcal imperante, de la reafirmación del poder masculino privilegiado durante y después de la administración Reagan».

<sup>640</sup> Convertida ya en tetralogía: *Acorralado*, *Rambo: Acorralado Parte II*, *Rambo III* y *John Rambo*.

<sup>641</sup> «Estos filmes encajan a la perfección con la idea de los “cuerpos musculosos” de los filmes de acción de los años ochenta como símbolos colectivos de Estados Unidos en la década Reagan: heroicos, agresivos y determinados. [...] Para infligir un verdadero daño en estos cuerpos —que, por momentos, pueden dejar de ser potencialmente infalibles— será necesario un simbólico retorno a la debilidad de los “cuerpos blandos” de la administración Carter. Es por ello que los héroes de acción comenzaron a ser cada vez más fuertes e indestructibles, eliminando de ese modo cualquier resquicio de debilidad».

Si bien el cine inmediatamente *post-Reagan* mantuvo durante un tiempo ciertos códigos heredados de las etapas anteriores, el cine de Seagal, empezando con su debut cinematográfico, *Por encima de la ley*, no solo no seguía la línea de trabajo marcada por el *reaganismo*, sino que se desmarcó diametralmente de él con lo que por entonces se denominó un cine de acción de izquierdas, algo poco menos que *conceptualmente paradójico* dentro de la industria de Hollywood del momento:

There is, however, one surprising difference between Seagal and the roster of 1980s action stars he seemed positioned to succeed: the lone wolves played by Stallone, Schwarzenegger, and Norris (and one must not forget Eastwood and Bronson) may distrust bureaucrats, but their politics are still those of the coldest conservatism. Nico's, however, are more radical. His distrust is not of bureaucracy, but of actual government. In *The New York Times*, Vincent Canby remarks that *Above the Law* is «the year's first left-wing right-wing-movie. It's an action melodrama that expresses the sentiments of the lunatic fringe at the political center». Indeed, before killing Zagon, Nico delivers a monologue in which he accuses the CIA of authorizing the assassination of the Senator, encouraging the invasion of Nicaragua, starting wars, and using cocaine money to finance covert operations<sup>642</sup> (Lichtenfeld, 2007: 108).

Desde entonces, el discurso personal de Seagal ha estado fuertemente entroncado con sus habituales críticas a los servicios gubernamentales norteamericanos, primando, por encima de todos ellos, la CIA y el FBI. Los abusos de poder, la corrupción política y toda clase de relación gubernamental con el crimen organizado o la desviación de su servicio ciudadano, han marcado el devenir y evolución de su carrera en cada una de las etapas de su cine: *clasicismo*, *manierismo* y *metadiscurso*. Si bien cierto sector de la crítica ha situado la obra de Seagal ideológicamente en línea con la de sus

---

<sup>642</sup> «Hay, sin embargo, una sorprendente diferencia entre Seagal y la larga lista de estrellas de acción de los años ochenta que ya estaban asentadas: los lobos solitarios interpretados por Stallone, Schwarzenegger y Norris —sin olvidar a Eastwood o Bronson— pueden desconfiar de los burócratas, pero su política sigue la fría línea del conservadurismo. Nico, sin embargo, es más radical. Desconfía no solo de los burócratas, sino del propio gobierno. En *The New York Times*, Vincent Canby señala que *Por encima de la ley* es “la primera película de derechas de izquierdas del año. Se trata de un melodrama de acción que expresa los sentimientos de un sector lunático en el centro político”. Así, poco antes de la muerte de Zagon, Nico ofrece un monólogo en el que acusa directamente a la CIA de autorizar el asesinato de un senador, fomentar la invasión de Nicaragua, comenzar guerras y usar el dinero de la cocaína para financiar operaciones encubiertas».

coetáneos, considerándola una extensión pura del *reaganismo*, la realidad es ciertamente inversa: «Although in the films of Steven Seagal, produced in 1990s, there emerged a new-age macho man, the stubborn role of the violent, macho white male of the 1980s and its connection with the conservative political agenda continued»<sup>643</sup> (Reynolds, 2007: 343).

Como resalta Eric Lichtenfeld (2007: 109) en referencia a *Por encima de la ley*:

If [there is] a certain paranoia in the film, it is because in it the enemy is not the former government employee gone rogue, a villain that would have been familiar to viewers of *Commando* and that, beginning with 1990s *Die Hard 2*, would become a staple of the genre in the next decade. In *Above the Law*, the enemy is unaccountable government itself.<sup>644</sup>

Esta marcada carga política, no tanto de manera explícita como latente permanentemente en el propio discurso narrativo de este tipo de cintas, comenzó lentamente a quedar soterrada bajo una nueva tendencia que necesitaba de un control aún mayor sobre la película: la idea del filme de acción como *macroespectáculo* audiovisual:

Producers like Joel Silver, Lawrence Gordon, Jerry Bruckheimer, Don Simpson, Mario Kassar, and Andrew Vajna, who were elevated to the level of auteur in the 1980s and became some of the dominant forces within the industry, used the strategy of the pure action genre as one way to package screen violence for profit (very successfully, as it turned out). From an economic standpoint, action films made sense in an increasingly globalized economy in which more than half of a high-budget film's box-office take could be expected to come from overseas<sup>645</sup> (Kendrick, 2009: 80).

---

<sup>643</sup> «Aunque en las películas de Steven Seagal producidas en los años noventa surgió un nuevo tipo de macho *new age*, el obstinado papel de hombre blanco y violento de los años ochenta, así como su conexión con el conservadurismo político, continúan».

<sup>644</sup> «Si [existe] un cierto sentimiento de paranoia en el filme, es porque el papel del enemigo no recae sobre un antiguo empleado corrupto del gobierno, un villano que podría ser perfectamente reconocible por los espectadores de filmes como *Commando* y que, a partir de principios de los noventa y de *La jungla 2: alerta roja*, se convertiría en un pilar básico del género. En *Por encima de la ley*, el enemigo es el gobierno en sí mismo y en toda su magnitud».

<sup>645</sup> «Productores como Joel Silver, Lawrence Gordon, Jerry Bruckheimer, Don Simpson, Mario Kassar y Andrew Vajna, quienes a lo largo de la década de los ochenta fueron elevados a la categoría de autores y llegaron a dominar las fuerzas de la industria, usaron el género de la acción pura para empaquetar en pantalla la violencia con fines lucrativos —con enorme éxito, como posteriormente se vio—. Desde un

La mayor presencia e implicación de este tipo de productores/empresarios, controladores de hasta los más mínimos detalles de la producción, es una de las principales características del surgimiento del cine de acción como espectáculo masivo. Los precedentes más evidentes y directos se encuentran en Albert. R. Broccoli, el productor de la saga James Bond; y en Gene Roddenberry, productor de la serie de televisión *Star Trek* (1973-1975) y sus sucesivas secuelas y/o *spin-offs*:

Until his death in 1996, Broccoli oversaw the production of every official James Bond film, starting with 1963's *Dr. No*. Although those sixteen films featured almost as many directors and four different actors who embodied the British secret agent (Sean Connery, George Lazenby, Roger Moore, and Timothy Dalton), «the influence of Broccoli as the producer of these entertainments remained constant»<sup>646</sup> (Kendrick, 2009: 91).

Gracias a figuras como Jerry Bruckheimer, Don Simpson o Joel Silver, el cine de acción contemporáneo fue definiéndose a través de sus principales éxitos de taquilla: si *La jungla de cristal* marcó el devenir de los años inmediatamente posteriores a su estreno, obras como *Terminator 2: el juicio final*, *Misión imposible*, *La roca*, o *Cara a cara*, harían lo propio a lo largo de los noventa, cristalizando finalmente en *Matrix*, paradigma del cine de acción de los noventa que revolucionaría completamente los esquemas imperantes del ciclo de acción. Fue uno de estos productores estrella, Joel Silver, quien sacó adelante el proyecto.

En los noventa, la acción se trasladó al plano global. Ya no se trataba de la lucha de John Rambo en un pequeño pueblo perdido de los Estados Unidos en *Acorralado*; ni de John McClane sudando —literalmente— sangre para detener a los responsables de un robo tecnológico millonario en *La jungla de cristal*; el escenario se globalizaba y las consecuencias del fracaso de los héroes pasaban a ser masivas. En *Terminator 2: el juicio final*, lo que verdaderamente está en juego es la *macroguerra* que tendrá lugar en el futuro entre hombres y máquinas; Casey Ryback (Seagal) lucha en un tren contra un

---

punto de vista económico, las películas de acción tienen sentido en una economía cada vez más globalizada en la que más de la mitad de la recaudación en taquilla proviene del mercado internacional».

<sup>646</sup> «Hasta su muerte en 1996, Broccoli supervisó la producción de todos y cada uno de los filmes oficiales de James Bond, comenzando con *Agente 007 contra el Dr. No*, en 1963. Pese a que las dieciséis películas fueron dirigidas por directores distintos y que hubo hasta cuatro actores interpretando el papel del agente secreto británico —Sean Connery, George Lazenby, Roger Moore y Timothy Dalton—, la influencia de Broccoli como productor se mantuvo siempre constante».

grupo de terroristas en *Alerta máxima 2*, pero su fracaso conlleva la destrucción de Washington y otras ciudades por parte de los villanos; en *La roca*, el fracaso de Goodspeed (Cage) y Mason (Connery) pondría en jaque a la población de San Francisco contra un inminente ataque químico de consecuencias devastadoras; en *Misión imposible*, Hunt (Cruise) tiene que evitar la filtración de una comprometedor lista de espías que podría dejar al descubierto a un gran número de espías del servicio secreto americano, con temibles consecuencias para la seguridad nacional; en *Armageddon*, Harry Stamper (Willis) y el resto de su equipo tendrán que luchar para que un meteorito no impacte sobre la Tierra.

Las amenazas son cada vez mayores, los riesgos se multiplican, la realidad se desdibuja y el héroe se desdobra en prácticamente superhéroe. Los superhombres de las «corrientes musculosa» y «acrobática» dan paso a un nuevo tipo de superhombre, ya no necesariamente una mole física ni un experto dominador de las más exóticas artes marciales: se trata de la «corriente inhumana». *Matrix* lleva al límite esta tendencia: nuestro mundo es una realidad virtual y el héroe, Neo (Reeves), ha de salvar a la humanidad con poderes explícitamente inhumanos.

Este cambio de paradigma desplazó parte del peso específico del héroe, que dejó de ser el eje central sobre el que todos los demás elementos orbitaban, para encontrarse más diluido y disuelto entre el resto de componentes fílmicos, entre los que destacaban la puesta en escena visual —mastodóntica y cada vez más coreografiada—, los constantes efectos especiales generados por ordenador y la violencia sublimada:

The loss of passion, of course, results in a loss of character identification, as the audience no longer suffers along with the hero before vicariously experiencing the thrill of his resurrection and vengeance, which is why action spectacle grew bigger, louder and more violent throughout the 1980s. Thus, by mid-decade, the pure action genre—characterized by increasing spectacle and diminishing emotional and thematic meaning—had become one of the dominant box-office trend<sup>647</sup> (Kendrick, 2009: 85).

---

<sup>647</sup> «La pérdida de la pasión, por supuesto, se traduce en una pérdida de la identificación del espectador con el personaje; como el público ya no sufre con el héroe, experimentando ese sentimiento vicario de la emoción por la resurrección y la venganza, el espectáculo crece y se hace más masivo, grande, ruidoso y violento a lo largo de la década de los ochenta. Así, a mediados de la misma, el cine de acción pura

Una de las principales causas de que el cine de Steven Seagal durante este periodo perdiera el favor de la audiencia se encuentra en este cambio de paradigma. Su cine, preocupado por temáticas ajenas al gran público y valiéndose de estructuras *ochenteras*, no hizo sino enfilarse el lento pero inevitable camino hacia los estrenos directos a DVD, ecosistema en el que durante el ciclo *metadiscursivo* se desenvolverá con desigual calidad y dispares resultados.

### La reinención del ciclo temático por parte de los Wachowski

*Matrix* fue el filme que terminó por separar —literal y figurativamente— el cine de acción de los noventa del cine de acción del nuevo milenio, iniciando una nueva etapa dentro de la evolución del cine comercial estadounidense en general, y del ciclo de acción en particular. Dirigida por los hermanos Wachowski,<sup>648</sup> la película narra el camino de Neo (Reeves), un joven informático, apático y abúlico, que cae en las redes de un huido grupo de hackers, perseguidos por la ley, que le muestran una compleja realidad: el mundo en el que vive no es más que el resultado de una perfeccionada simulación por ordenador que tiene como único objetivo hacer creer a los seres humanos que están viviendo libremente sus vidas mientras, en verdad, las máquinas, en un futuro lejano, aprovechan los pensamientos y emociones que estas personas generan —y experimentan— para obtener la energía eléctrica necesaria con la que *sobrevivir* —toda vez en ese lejano futuro el cielo ha sido arrasado y la otrora fuente de energía de las máquinas, el sol, se encuentra permanentemente cubierto—. En ese futuro, los humanos nacen, viven y mueren conectados a la matriz —sin nunca ser conscientes de la realidad—, cultivados como si de una simple cosecha se tratase.

Esta compleja trama sirvió de excusa para crear un nuevo modelo de tratar la acción, no visto hasta entonces; o, al menos, no en la dimensión de *megaespectáculo* masivo que los Wachowski diseñaron. El hecho de considerar la propia realidad como

---

—caracterizado por un incremento del espectáculo en detrimento del aspecto emocional y temático— se había convertido en uno de los géneros dominantes de la taquilla».

<sup>648</sup> En palabras de Sánchez: «Los Wachowski, ávidos consumidores de cultura popular, realizaron así su propia enciclopedia de la posmodernidad, en la que tienen cabida el manga japonés, los cómics de Frank Miller o Geoff Darrow, la filosofía de Jung y Nietzsche, las películas de artes marciales, las obras completas de Philip K. Dick y William Gibson, los filmes de John Woo, *La Odisea* de Homero (uno de los libros favoritos de Larry Wachowski), la Alicia de Lewis Carroll, el mito platónico de la Caverna y el Antiguo Testamento» (Sánchez, 2007: 210).

una simulación por ordenador permite transgredir las normas más elementales del juego en pos de un espectáculo visual de mayor complejidad y ofrece, *a priori*, infinitas posibilidades. Conociendo la realidad y dominándola, los protagonistas de la cinta se entrenan para sacar el máximo partido a esa (ir)realidad virtual: las acciones aparentemente sobrehumanas<sup>649</sup> que realizan, como saltar de una azotea a otra, esquivar las balas o moverse a una velocidad superior a la físicamente posible, no solo no contradicen el universo cinematográfico, sino que encuentran su máxima justificación en él. A nivel de acción, ese fue el gran acierto de *Matrix*—y sus secuelas—: justificar y presentar como factible lo que, de otro modo, parecería mera fantasía, y dotarlo de unas bases sólidas —de coherencia interna, al fin y al cabo— que el espectador no pudiera rehuir. Ello se tradujo en una serie de desarrollos formales en el terreno de la realización que, desde entonces, se emplearon de manera sistemática en numerosas películas del ciclo de acción posterior a *Matrix*:

The key to the visual universe of *The Matrix* is the new set of CG techniques that were developed over the years by Paul Debevec, Georgi Borshukov, John Gaeta, and a number of other people both in academia and in the special effects industry. Their inventors coined various names for these techniques: «virtual cinema», «virtual human», «virtual cinematography», «universal capture». Together, these techniques represent a true milestone in the history of computer-driven special effects. They take to their logical conclusion the developments of the 1990s, such as motion capture, and simultaneously open a new stage. We can say that with *The Matrix*, the old photographic base has finally been completely replaced by a new computer-driven one<sup>650</sup> (Manovich, 2011: 76).

---

<sup>649</sup> Más que sobrehumanas, tiene sentido referirse a ellas como «inhumanas». Los héroes musculosos y acróbatas de los años ochenta y noventa sí eran capaces de lo sobrehumano gracias a sus cuerpos hipertrofiados e *hiperdesarrollados*; los nuevos héroes *post-Matrix* no realizan acciones sobrehumanas, van un paso más allá: hacia *post-humanismo* o *inhumanismo*. No necesitan siquiera poseer grandes cuerpos para ser capaces de proezas del todo inhumanas.

<sup>650</sup> «La clave del universo visual de *Matrix* es el novedoso conjunto de técnicas generadas por ordenador que fueron desarrolladas a lo largo de los años por Paul Debevec, Georgi Borshukov, John Gaeta y otros, expertos procedentes tanto del ámbito académico como del profesional. Sus inventores acuñaron varios términos con los que referirse a estas técnicas: “cine virtual”, “humano virtual”, “cinematografía virtual”, “captura universal”. Unidas, estas técnicas representan un verdadero hito en la historia de los efectos especiales generados por ordenador. Llegaron por fin a la lógica conclusión de lo que los desarrollos de

Sin embargo, lo que en *Matrix* tenía sentido y estaba plenamente justificado por la trama, sirviendo de telón de fondo al espectáculo pirotécnico y visual que se mostraba, perdía tal coartada en filmes posteriores. *Los ángeles de Charlie: Al límite* es uno de los numerosos ejemplos que podrían ser mencionados. En el filme dirigido por McG, se hace uso de la misma estética —encuadres de cámara aberrantes, movimientos antinaturales, coloración saturada; incluso, se incluyó uno de los pocos efectos *bullet time*<sup>651</sup> que se han empleado a lo largo de la historia fuera del universo *Matrix*—, al tiempo que las protagonistas hacen acrobacias imposibles, burlando las leyes más elementales de la física. En *Matrix*, esa realización y ese sistemático desafío de la física es pertinente; es, incluso, necesario dentro de esa pertinencia: inevitable. En el resto de filmes, no lo es en ningún caso. Es, mayoritariamente, un recurso meramente estético. Sin embargo, el ruido que hizo el filme, la pléyade de fans que generó y la rentabilidad económica que

---

los noventa comenzaron —como la captura de movimiento—, y simultáneamente abrieron una nueva etapa. Puede decirse que, con *Matrix*, la antigua base fotográfica ha sido completamente reemplazada por una realidad informatizada».

<sup>651</sup> El *bullet time* fue uno de los efectos especiales más celebrados de cuantos poblaron el metraje de *Matrix*. Mediante un sistema de captura de movimiento conformado por decenas de cámaras situadas una detrás de la otra, la técnica generaba la ilusión de que el tiempo se suspendía mientras nosotros, espectadores, podíamos movernos a nuestro antojo por el universo diegético de la mano de los cineastas, los Wachowski en este caso. Como se ha destacado en más de una ocasión, se trata de un mecanismo que pone en sintonía técnicas procedentes de los primeros años de historia del cine con otras vanguardistas: «The “timeslice” technique (now much replicated, and parodied) is a striking example of parallels between the technologies of early and late cinema. A sweeping arc of cameras surround an actor suspended by wires, and simultaneously shoot a single frame. [...] By editing all the single frames together the director can generate the illusion of the freezing of movement and action—a frozen image around which the “camera” appears to roam. The comparison with Eadweard Muybridge’s experiments with sequences of still cameras to capture movement in the 1880s is striking» (Lister, Dovey, Giddings, Grant y Kelly, 2008: 152). [«Esta particular técnica de detener el tiempo —muy replicada y parodiada hoy en día— es un notable ejemplo de los paralelismos existentes entre las tecnologías de los primeros años del cine y las de los últimos tiempos. Un reguero de cámaras en forma de arco rodea a un actor suspendido en el aire por cables y, de manera simultánea, tira instantáneas. (...) Poniendo todos los *frames* juntos, el director puede generar la ilusión de congelar el movimiento y la acción —una imagen detenida alrededor de la cual la “cámara” aparenta vagar—. El parecido con los experimentos de Eadweard Muybridge, con secuencias de cámaras fijas para capturar el movimiento durante la década de los años ochenta del siglo XIX, es asombroso».]



alcanzó, propiciaron que el modelo se extendiera con facilidad y los filmes comenzaran a adoptar, sin justificación, todo tipo de elementos visuales y/o narrativos de *Matrix*.

Otra cuestión, fundamentalmente formal —que en *Matrix*, sin embargo, no era una cuestión estrictamente formal—, fue el tema del vestuario: los tonos oscuros, el cuero, las gafas de sol o las gabardinas se pusieron de moda y fueron sistemáticamente empleados por cada filme de acción que llegaba a las carteleras. Al igual que con la mayoría de elementos formales tomados del universo *Matrix*, el principal problema radicaba, en la gran mayoría de los casos, en que se trataba de una estética vacía de contenido, sin la justificación narrativa de aquella, artificiosa y forzada:

The use of costume in *The Matrix* is very much about spectacular display. This has an important narrative function in that spectacular garments convince us that the characters—Neo, Trinity and Morpheus—are capable of undermining the Matrix. Indeed, they must out-perform the Matrix in order to triumph. They have to be a sartorial match for the super-cool Agents whose dress is distinctive and connotative of power and knowledge. Clothes are therefore used in a classic way to empower characters by making them visually appealing. [...] [In the real world] the characters wear casual, light or insipid-coloured t-shirts and costume does not distract from the business of resistance<sup>652</sup> (Street, 2001: 98).

Las películas de Seagal *post-Matrix* del periodo *manierista* sirven como ejemplo en ese sentido: *Herida abierta* posee una estética *Matrix*, con gabardinas y ropas oscuras, cámaras lentas abusivas, peleas coreografiadas de kung-fu, fotografía fría y apagada, y una tonalidad hacia los verdes y los azules de carácter fundamentalmente formal —ambas películas, *Matrix* y *Herida abierta*, contaron con Joel Silver como productor, por lo que el trasvase estético y formal de una a otra es, *a priori*, más lógico y pertinente—; mientras *Al filo de la muerte* presenta un vestuario con predominio del negro y el

---

<sup>652</sup> «El uso del vestuario en *Matrix* tiene mucho que ver con la espectacularidad. Tiene una función narrativa esencial a la hora de convencernos de que los personajes —Neo, Trinity y Morfeo— son capaces de *socavar* la matriz. De hecho, los protagonistas deben *superar* a la matriz para conseguir triunfar. Los trajes de los Agentes han de ser de sastre, distintivos, para generar connotaciones de poder y conocimiento. El vestuario es usado de una forma tradicional, potenciando a los personajes al hacerlos visualmente atractivos. [...] [En el mundo real] los personajes tienen un estilo *casual*, ligero y de colores insípidos para no distraer a la resistencia de sus tareas».

cuero, fotografía azulada y fría y escenas de lucha pródigamente coreografiadas y —artificialmente— alargadas.

La introducción de las artes marciales en prácticamente cualquier filme de acción fue otra de las consecuencias del fenómeno *Matrix*: «It was a monster hit and radically changed the way American films present martial arts»<sup>653</sup> (West, 2006: 242). Buena parte de la responsabilidad de que las escenas de acción de *Matrix* alcanzaran las cotas de frenetismo y espectacularidad de las que gozaron, al margen de la propia realización de los hermanos Wachowski, recayó sobre el coreógrafo chino Yuen Woo-Ping.<sup>654</sup>

---

<sup>653</sup> «Fue un éxito monstruoso que cambió radicalmente la forma en que las películas estadounidenses presentaban las artes marciales».

<sup>654</sup> Yuen Woo-Ping contaba ya con una dilatada experiencia en Hong Kong como coreógrafo y director cuando aceptó participar en la filmación de *Matrix*. Uno de sus trabajos más celebrados hasta ese momento había sido el de las escenas de lucha en *Jet Li es el mejor luchador del mundo* (*Jing wu ying xiong*, Gordon Chan, 1994), película protagonizada, como el propio título del filme en español indica, por Jet Li. La principal inspiración para los combates cuerpo a cuerpo de *Matrix* provino de esta cinta. En ella ya se encontraban presentes muchos de los movimientos de cámara, golpes, encuadres y composiciones que *Matrix* popularizaría tan solo cinco años después: «[The Wachowski] wanted the actors—rather than their stunt doubles—to perform the extensive martial-arts sequences and specifically wanted them to be trained in the Hong Kong school of fight choreography under the tutelage of master choreographer Yuen Woo-ping, whose work on the 1994 Jet Li feature *Fist of Legend* shaped the way they wanted the hand-to-hand combat in *The Matrix* to look. Before a frame of film was even shot, [Keanu] Reeves and the rest of the core cast spent four months in intensive training sessions with Woo-ping and his fight crew, sessions that the Wachowski were able to observe and learn from as well. [...] Although directors like John Woo and Tsui Hark had brought Hong Kong style to Hollywood by the time *The Matrix* was in production, few American-born filmmakers had attempted to use Hong-Kong specific techniques such as wire work, where harnesses and rigs are employed to give the performer's moves extra oomph» (Alter, 2014: 138). [«(Los Wachowski) querían que los actores —en lugar de sus dobles— interpretasen ellos mismos las secuencias de artes marciales y, específicamente, querían que estos fuesen estrenados en la escuela hongkonesa de coreografías de lucha del maestro Yuen Woo-Ping, cuyo trabajo en la película *Jet Li es el mejor luchador del mundo* (1994) definió el aspecto visual que los combates cuerpo a cuerpo tendrían en *Matrix*. Antes de que ningún plano fuese siquiera rodado, (Keanu) Reeves y el resto del reparto principal entrenaron intensamente durante cuatro meses con el equipo de Yuen Woo-Ping, sesiones que los Wachowski emplearon para observar y aprender. (...) Aunque directores como John Woo y Tsui Hark ya habían traído en aquella época el estilo de Hong Kong a Hollywood, pocos directores estadounidenses de nacimiento habían intentado usar técnicas específicamente hongkonesas, como el

The Wachowskis' certainty of the need for the body in *The Matrix* to be able to fly were strong enough to compel them to import Yuen Woo-ping, master action choreographer/director of Chinese Wuxia pian («hero films») and important factor in the comeback of the genre in China in the 1980s. Wuxia pian is one of few genres based on the conviction that flying, delivering qi blows, employing super-human speed, strength and responsiveness—what the cinematic body suggests, because no account exists of supernatural qualities as an effect of the apparatus, may be possible—are not impossible, and in which low budgets mean that the stars are usually already stuntmen and usually actually do everything their characters are seen to do<sup>655</sup> (Gillis, 2005: 30).

En la obra coordinada por Jill Nelmes se han establecido algunas de las principales características que definen lo que se entiende actualmente por *blockbusters*, tomando *Matrix* como referencia y comparándolo con los productos equivalentes de la época clásica de Hollywood. De ese modo, si el filme del periodo clásico se encuadraba dentro de un género —o ciclo temático—, respondía a una narrativa basada en el guion como elemento organizador de su contenido —buscando generar ciertos resultados psicológicos, de placer y de absorción—; el *blockbuster* de hoy en día ha dejado de responder a géneros concretos: es más bien una amalgama que, híbridamente, combina varios de ellos; la narrativa ha sido sustituida por la cultura del espectáculo, de los efectos visuales y de la propia imagen —encaminada a provocar mediante la visceralidad, la excitación y la fascinación—, pilares fundamentales sobre los que se construye el filme como un evento más que como un filme como tal, un acontecimiento

---

trabajo con cables, donde mediante arneses y aparejos se dota a los movimientos de los actores de un vigor extra».]

<sup>655</sup> «La certeza que los hermanos Wachowski tenían sobre la necesidad de que los cuerpos en *Matrix* volaran fue lo suficientemente poderosa como para importar al maestro de coreografías y director chino de *wuxia pian* —“cine de héroes”— Yuen Woo-Ping, pilar fundamental del desarrollo del cine de género durante los años ochenta en China. El *wuxia pian* es uno de los pocos géneros basados en la convicción de que volar, luchar, moverse a mayor velocidad que lo humanamente posible, poseer una fuerza sobrehumana y una rápida capacidad de respuesta —en función de lo que el cuerpo sugiere, puesto que al no existir cualidades sobrenaturales como consecuencia de ningún aparato, pueden ser posibles— no es imposible. Además, debido a lo reducido que eran habitualmente los presupuestos de este tipo de producciones chinas, la gran mayoría de las estrellas eran especialistas que realmente hacían ellos mismos todos los movimientos que su personaje había de realizar».

mundial disfrutable no ya como texto en sí mismo, sino a través de la intertextualidad y la globalidad del medio:

*The Matrix* neatly fits this model of the blockbuster. It is a high-concept movie, assembled around veteran action-film producer Joel Silver and the writing and directorial partnership of Larry and Andy Wachowski working as a semi-independent unit yet reliant on a major studio, Warner Bros. in this case, for international distribution. Moreover, the film itself is only a stitch in a much more elaborate marketing and commodity tapestry comprising two sequels, two soundtrack CDs, video cassette, two DVD releases, not to mention a host of merchandising, tie-in and franchise deals (posters, shooting script and other print publications, sunglasses, mobile phones, comic books and so on). [...] *The Matrix* is perhaps not something more than the usual blockbuster, but exemplary of it<sup>656</sup> (Nelmes, 2003: 165).

*Matrix* se situó como la culminación lógica de un periodo dentro del ciclo de acción estadounidense en el que los héroes individuales y revanchistas de los años ochenta comenzaron a perder su terreno en pos del espectáculo masivo y de los efectos visuales generados por ordenador:

Con la ayuda figurativa de explosiones estrepitosas, infernales maquinarias destructivas, armas pesadas y vehículos que vuelan por los aires, el cine de acción desenfrenada favorece una superación demoledora de las tradicionales leyes de la física, casi tan desinhibida y provocativa como la de las antiguas escaramuzas del *slapstick* (Bou y Pérez, 2000).

La ausencia de certeza, lo diluido y diluyente de todo cuanto rodea al héroe hasta su dispersión misma, lo errático de sus movimientos y acciones, lo difuminado de sus objetivos y caminos... La caída de la certeza —del cuerpo— es la clave de este tipo de cine en el que la acción por la acción, el espectáculo por el espectáculo, da lugar a

---

<sup>656</sup> «*Matrix* encaja a la perfección en este modelo de *blockbuster*. Es una película *high-concept*, creada en torno a la figura de un veterano productor de cine de acción como es Joel Silver, y escrita de manera conjunta por los hermanos Wachoski, quienes trabajan como una unidad semi-independiente, pero bajo la supervisión de una *major*, Warner Bros. en este caso, para su distribución internacional. Además, el filme es solo una parte de un elaborado plan de marketing que comprende otras dos secuelas, dos bandas sonoras comercializadas en CD, videos y dos lanzamientos en DVD, por no mencionar la gran cantidad de *merchandising* que se generó alrededor de la franquicia —pósters, guiones de rodaje y otras publicaciones impresas, gafas de sol, teléfonos móviles, cómic, etc.—. [...] Puede que *Matrix* no sea mucho más que un mero *blockbuster*, pero es ejemplarizante como pocos».

grandes estruendos y fuegos de artificio; un fiel reflejo de la realidad *virtualizada* en la que vivimos, de la digitalización del mundo, de la globalización, la cercanía y, al mismo tiempo, de lo etéreo de occidente e internet. *Matrix* inauguró una nueva forma de hacer cine. Sin embargo, cuando se toman la estructura y cosmología de su universo —coherente— para trasladarlo a cualquier otra historia o trama carente de esa lógica interna, se está condenando esa historia/trama/argumento a la inconexión con la realidad y a la irremediable corrupción conceptual y formal.

### 5. 3. La etapa *metadiscursiva* (2003-2015)

El año 2003 inaugura la etapa más prolífica, personal e inexplorada de la obra de Seagal: el ciclo *metadiscursivo*. A grades rasgos, y como mera introducción sobre la que durante las próximas páginas se reflexionará, el *metadiscorso* supone la superación y la transgresión completa de los códigos propios del ciclo de acción de Hollywood. La consecuencia directa de esa superación es la aparición de un código nuevo, simbólicamente distinto y conceptualmente único; un discurso del propio discurso: un *metadiscorso*. En él, el cine de acción ya solo es un eco lejano, un referente que ha quedado atrás, en la lejanía conceptual. Esta es, en esencia, la razón fundamental por la que los filmes pertenecientes a este periodo no son estrenados —en la mayoría de los casos— en cines, sino lanzados directamente al mercado doméstico del DVD —o, más recientemente, del Blu-Ray—:

With an American theatrical release no longer a viable outlet for martial arts films in the 1990s, the independent studios scrambled to come up with new ways to market their product. And they did. Like the «B» releases of the 30s and 40s, which were replaced by the exploitation features of the 50s and 60s, low-budget American martial arts films got down-and-dirty to survive, the producers dropping their budgets even further and finding other outlets for their product. Direct-to-DVD (DTV) films emerged, movies made on extremely low-budgets with no theatrical release. [...] The direct-to-video (DTV) model was as simple as it was profitable: a very low budget, a recognizable genre, usually erotic, horror/sci-fi, children's or action, one, two or three «name» stars, preferably one of whom had «A» recognition, and a short film shoot (increasingly) overseas, in Europe, Canada, Mexico or the Philippines, where costs are lower<sup>657</sup> (Lott, 2004: 145-146).

---

<sup>657</sup> «Con un estreno en cines inviable para muchas de las películas de artes marciales de los noventa, los estudios independientes se apresuraron a idear, con éxito, nuevas formas de comercialización para sus

Este hecho —el no estreno en salas de cine— favoreció la disminución progresiva del presupuesto de las películas del periodo. Al ser potencialmente inferiores los ingresos que pueden lograrse mediante esta forma de explotación, son igualmente inferiores las inversiones. No obstante, este aparente retroceso en la evolución comercial del cine de Seagal —con menor repercusión en los medios y un público más limitado y reducido—, lejos de coartar su libertad creativa o de reducir el contenido conceptual de su obra, no hace sino aumentarla, con la consiguiente transformación del periodo *meta-discursivo* en una suerte de *manierismo* desaforado; sin límites. El lenguaje cinematográfico manejado en estas obras, al igual que su contenido y los diferentes mecanismos formales empleados, sortea las restricciones genéricas y dificulta —o imposibilita— la comprensión de los textos.

Varias causas —o razones— favorecen la aparición y consolidación del *metadiscursio*. A lo largo de las siguientes páginas se procederá a enumerar cada una de ellas, a saber: la libertad creativa *cuasi-absoluta* por parte de Seagal, y su envejecimiento e inevitable deterioro físico. Ello provoca, a su vez, la reducción de su público potencial; el alejamiento, prácticamente total, respecto del ciclo de acción coetáneo; el lanzamiento de sus filmes directamente al mercado del DVD; y la realización de varias películas al año.

Finally, Seagal saw a way to do the movies he wanted to do the way he wanted to do them. By this time, the middle-aged star was thickening, and his reliance on aikido was thinning. But that didn't matter to his many fans throughout the world. No matter how he looked or acted, his brand of relentless justice could still find favor in multiple countries. So, after a few more feeble stabs at big screen relevance [...] Seagal became king of the «Direct to DVD» world. [...] He's doing exactly what he's always wanted to do,

---

productos. Como las películas de serie B de los años treinta y cuarenta, que fueron reemplazadas por los filmes de explotación de los cincuenta y sesenta, las películas de artes marciales de bajo presupuesto redujeron sus aspiraciones para poder sobrevivir, disminuyendo aún más si cabe sus presupuestos y buscando otras salidas comerciales. El directo a DVD —DTV— emergió entonces como una salida a tener en cuenta para los filmes de bajo presupuesto sin estreno en salas de cine. [...] Este modelo es tan simple como rentable: un presupuesto muy bajo, un género reconocible, generalmente de terror, erótico, ciencia ficción, infantil o de acción, uno, dos o tres nombres de “estrellas”, preferiblemente una que tenga un amplio reconocimiento público, y un periodo de rodaje corto —cada vez más asiduamente— en el extranjero: en Europa, Canadá, México o Filipinas, donde el coste de producción es menor».

in the way he's always wanted to do it—and making a tidy profit each and every time. He may not care what the mass audience wants, but he knows what he wants, and he delivers<sup>658</sup> (Meyers, 2011: 267-268).

Si bien el periodo *metadiscursivo* es estable y fácilmente definible a nivel formal, resulta de ayuda dividirlo internamente en *metadiscurso neófito* —caracterizado por cierta ausencia de control creativo/institucional— y *metadiscurso tardío* —cierto control creativo/institucional—.

### 5. 3. 1. La creación absoluta

«I don't think we'd be interested in picking up a deal with him», said one 20th Century Fox source. «It's over. He'll have to do like every other aging action star out there... he has to reinvent himself»<sup>659</sup> (Brennan, 1997).

Las implicación creativa desarrollada por Seagal desde *El extranjero*, cada vez más participativo en la escritura de guiones y en la producción de sus películas, es el elemento determinante de la aparición del ciclo *metadiscursivo*. De las veinticuatro películas que componen el periodo,<sup>660</sup> el nombre de Seagal aparece en los créditos del guion en nueve ocasiones, mientras que como productor —co-productor o productor ejecutivo— lo hace en veintitrés de las veinticuatro.

### La producción independiente y el directo a DVD

Alejado ya completamente de Warner Bros., los sucesivos filmes de Seagal fueron producidos y/o coproducidos por varias —y diversas— productoras independientes

---

<sup>658</sup> «Finalmente, Seagal vio la forma de hacer las películas que quería hacer y, más aún, de hacerlas como quería hacerlas. Por aquel tiempo, el actor de mediana edad estaba ganando peso al tiempo que su uso del aikido decaía progresivamente. No obstante, aquello no supuso problema alguno para sus muchos seguidores a lo largo del mundo. Independientemente de su aspecto físico, su sello personal de justicia implacable era todavía capaz de encontrar su público en numerosos países. Así, tras unos últimos coletazos en la gran pantalla [...] Seagal se convirtió en el rey mundial del “Directo a DVD”. [...] Hace exactamente lo que siempre ha querido hacer, de la forma que siempre ha buscado —y obteniendo un pequeño beneficio cada una de las veces—. Puede que no muestre demasiado interés en lo que la audiencia masiva demanda en estos momentos, pero sabe perfectamente lo que él quiere, y eso es lo que ofrece».

<sup>659</sup> «“No creo que estemos interesados en negociar un contrato con él”, dijo una fuente de 20th Century Fox. “Está acabado. Tendrá que hacer como cualquier otra estrella de acción de las que siguen en el negocio... Reinventarse a sí mismo”».

<sup>660</sup> Se trata de un número muy superior a la suma de los filmes que componen la etapa *clasicista* —cinco— y la *manierista* —siete— de manera conjunta —doce—.

—en aquellos casos en los que eran producidos por *majors*, como por ejemplo Sony o MGM, lo eran bajo la fórmula de películas diseñadas para ser estrenadas directamente en el mercado del DVD—, con lo que ello conlleva: presupuestos reducidos y ajustados, contratación de reparto y equipo técnico de inferior calidad, escasa promoción, etc.

Sirvan como contextualización de la situación cinematográfica estadounidense del nuevo milenio las siguientes líneas escritas por Warren Buckland:

Consequently Hollywood filmmaking by the early 2000s was increasingly geared to three distinct industry sectors wherein three different classes of film producer were creating three very different classes of product. The top tier, so to speak, comprises Hollywood's six traditional major studios—Warner Bros., Disney, Paramount, 20th Century Fox, Universal and Columbia—whose filmmakers are closely tied to (and determined by) the structures and strategies of the parent conglomerate. The prime objective of these studios is the production of franchise-spawning blockbuster budgeted in the \$100-\$250 million range that are targeted at the global entertainment marketplace and are designed to operate synergistically with the parent company's other entertainment-related divisions. The next tier includes the conglomerate-owned film subsidiaries—the indie and specialty divisions like Fox Searchlight, Focus Features, and Sony Pictures Classics that produce more modestly budgeted films in the \$30 million to \$50 million range for more specialized and discriminating audiences. The bottom tier includes the truly independent producer-distributors, literally hundreds of companies that supply over half of all theatrical releases, usually budgeted in the \$5 million to \$10 million range (often far less), and that complete for a pitifully small share of the motion picture marketplace, due largely to the proliferation of the conglomerate-owned film subsidiaries<sup>661</sup> (Schatz, 2009: 25).

---

<sup>661</sup> «El cine de Hollywood de los primeros años del nuevo milenio se orientó cada vez más hacia la creación y consolidación de tres sectores industriales distintivos, con tres tipos de producción cinematográfica que dieron lugar a tres clases de productos. El nivel superior, por así decirlo, estaba ocupado por las seis grandes *majors* —Warner Bros., Disney, Paramount, 20th Century Fox, Universal y Columbia—, cuyo cine quedaba estrechamente vinculado —y determinado— por las estructuras y estrategias de los conglomerados matriz. El primer objetivo de estos estudios es la producción de franquicias basadas en *blockbusters*, con presupuestos que se mueven en un rango de entre 100 y 250 millones de dólares por película, dirigidos normalmente al mercado del entretenimiento global y diseñados para funcionar de manera sinérgica con otros productos de la compañía matriz, pero de diferentes divisiones de entretenimiento. El siguiente nivel incluye a las filiales o productoras subsidiarias de estas *majors* —divisiones específicas e independientes como Fox Searchlight, Focus Features o Sony Pictures Classics, que producen filmes de



Es dentro de este último nivel de producción donde se mueven las películas del presente periodo. La implicación de Seagal en cada uno de estos productos crece de manera inversamente proporcional a la influencia de los estudios o productores estrella. Si bien durante las etapas *clasicista* y *manierista* Seagal fue más famoso y mediático que durante la *metadiscursiva*, su importancia específica dentro de este ciclo ha sido netamente superior a la que tuvo en cualquiera de los filmes de los dos periodos anteriores.<sup>662</sup> Mientras en aquellos primeros años Seagal trabajaba con directores relevantes de la industria como Andrew Davis, John Flynn o Geoff Murphy, en la etapa *metadiscursiva* lo haría con realizadores de perfil menor como Michael Oblowitz, Don E. FauntLeRoy o Michael Keusch —inexpertos y, muchas veces, debutantes cuyo poder de decisión no era, ni podía ser, equivalente al de los directores de las primeras etapas—.

Durante este periodo Seagal es el centro sobre el que orbita cada uno de los filmes en los que participa: es la estrella absoluta de una suerte de cadena de montaje fílmica en la que, mediante la repetición constante de una fórmula muy clara y específica —y perfeccionada con el paso de los años—, las películas eran elaboradas a un ritmo de producción desconocido hasta ese momento. Desde el año 2003 hasta el 2015, lapso de tiempo que comprende el ciclo *metadiscursivo* completo, se estrenaron veintitrés películas protagonizadas por Seagal, lo que hace una media de 1.9 largometrajes por año.<sup>663</sup>

---

presupuesto más moderado, con un rango de entre 30 y 50 millones de dólares de presupuesto, y para audiencias más concretas y discriminadas—. El nivel inferior constituye la verdadera producción independiente, conformado literalmente por cientos de compañías que suministran aproximadamente la mitad de los estrenos que anualmente llegan a los cines, normalmente con presupuestos que oscilan entre los 5 y los 10 millones de dólares —a veces, incluso menos—, y que suponen una porción muy pequeña dentro del mercado cinematográfico, debido principalmente a la proliferación de las productoras subsidiarias, propiedad de los grandes conglomerados del entretenimiento».

<sup>662</sup> En *tierra peligrosa* sería el único matiz que habría de hacerse en este sentido.

<sup>663</sup> Los años 2005 y 2009 se manifestaron como los más productivos de su carrera: en 2005 se estrenaron *Yakuza*, *el imperio del sol naciente*, *Sumergido: Alerta total*, *Vengador* y *Golpe al amanecer*; en 2009, *Cazadores de sangre*, *Ruslan: La venganza del asesino*, *El protector* y *Un hombre peligroso*. Tanto 2005 como 2009 podrían ser definidos como los años paradigmáticos de cada uno de los dos *microperiodos* en que se ha dividido el ciclo *metadiscursivo*: el primero de ellos (2005), ejemplarizante del *metadiscurso neófito*, y el segundo (2009), del *metadiscurso tardío*.

Las trece productoras con las que Seagal colaboró en más de una ocasión a lo largo de este periodo son: Steamroller Productions —quince colaboraciones—, Castel Film Romania —cinco—, Nu Image Films —cinco—, Voltage Pictures —cinco—, Emmett/Furla Films —cuatro—, Sony Pictures Home Entertainment —cuatro—, Clubdeal —tres—, Franchise Pictures —tres—, Millennium Films —tres—, Actionhouse Pictures —dos—, Insight Film Studios —dos—, Luminocity Productions —dos— y Luminosity Media —dos—. <sup>664</sup>

Como puede observarse, una de ellas destaca por encima del resto: Steamroller Productions, entidad que ha participado en la producción de quince de las veinticuatro películas del periodo. Steamroller Productions es la productora audiovisual propiedad de Seagal —de la que, a su vez, es presidente—, con la que, a lo largo del periodo *meta-discursivo*, ha acometido la realización de sus últimos proyectos, ya sean estos cinematográficos o televisivos —un ejemplo es el *reality show Steven Seagal: Con su propia ley*—. Inactiva desde que en 1990 participara en la producción de *Señalado por la muerte* —junto a Victor & Grais—, en 2005, con motivo de la realización de *Yakuza, el imperio del sol naciente*, retomó su actividad y se mantuvo activa hasta la actualidad. Esta forma de trabajo independiente, al margen de los grandes —y medianos— estudios, ha permitido a Seagal poder desarrollar un particular *modus operandi* cinematográfico que le ha facilitado volcar, sistemáticamente, todas sus ideas y preocupaciones en cada una de las producciones que desde entonces ha protagonizado.

---

<sup>664</sup> El resto de productoras con las que Seagal colaboró una única vez a lo largo del periodo son: Andrew Stevens Entertainment, Aries, Canadian Film or Video Production Tax Credit, Century Time, Cinetel Films, Desert Road Productions, DO Production, Echo Bridge Entertainment, Epsilon Motion Pictures, Equity Pictures Medienfonds, Euroimage EOOD, Focal Point Releasing, Foreigner Productions, GFT Beast Films, GFT Entertainment, Grindstone Entertainment Group, Harbor Productions, Hood to Hood Productions, Junction Films, Keeper Movie Productions, Kill Master Productions, Kitt Street Productions, Kundali Entertainment, Legacy Filmworks, Micro Fusion 2005-2, Peace Arch Entertainment Group, Picture Perfect Corporation, Province of British Columbia Film Incentive BC, Pueblo Film Group, Rebel Film BV, Ruslan Productions, Salon Films, Stage 6 Films, Studio Eight Beast, Studio Eight Productions, XIT Financial Group y Yakuza Productions. Muchas de ellas, como suele suceder con las producciones de bajo presupuesto, se crearon con un objetivo específico: participar en la producción de una película determinada y, posteriormente, no volver a vincularse a ninguna otra. Es el caso de, por ejemplo, Foreigner Productions, Keeper Movie Productions o Ruslan Productions, participantes cada una de ellas en *El extranjero*, *El protector* y *Ruslan, la venganza del asesino*, respectivamente.

Los presupuestos que se han manejado en las películas del ciclo *metadiscursivo* van desde los 20 millones de dólares que costó *Rescate al límite* —la más cara—, hasta los 6.5 que costó *Un hombre peligroso* —la más barata—. En el siguiente gráfico puede apreciarse cómo el modelo de producción instaurado y desarrollado por Seagal fue ajustándose lentamente a la realidad de negocio, regulando sus propios mecanismos internos y adaptándose a las necesidades de su nicho de mercado. Lo que en un principio eran presupuestos *elevados* y filmes relativamente confusos y con cierto descontrol en su seno —las obras del periodo *metadiscursivo neófito*, como enseguida se expone—, progresivamente fue puliéndose a través de presupuestos más ajustados y resultados formales y estilísticos menos reñidos con la incomprensión y la confusión —que cristalizará en la etapa *metadiscursiva tardía*—.

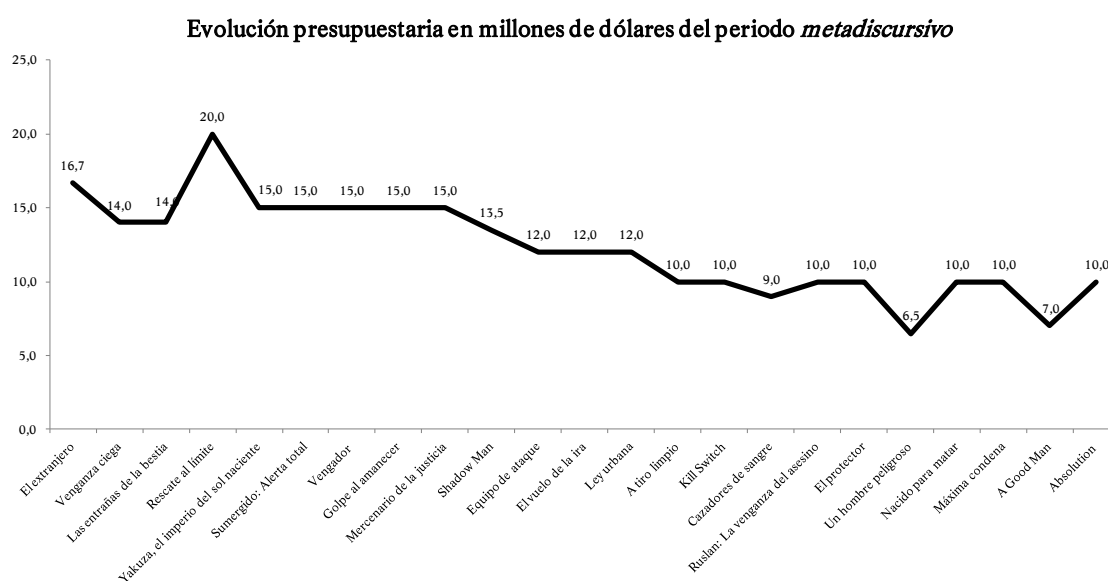


Gráfico 18. Fuente: elaboración propia.

Pese a que ninguno de estos filmes se ha estrenado en cines en Estados Unidos y Canadá —y de hacerlo, lo ha hecho de manera limitada: un pase de prensa para presentar el lanzamiento a DVD/Blu-Ray, un pase en algún festival local, etc.—, con lo que ello conlleva de cara a rentabilizar la inversión realizada, la gran mayoría de ellos ha generado sustanciales ingresos en el mercado doméstico, tanto en alquiler como en ventas. Cada nuevo filme de Seagal que es lanzado al mercado, suele situarse y permanecer sistemáticamente durante varias semanas entre los *rankings* de ventas, con recaudaciones que muchas veces duplican —o triplican, cuatriplican, etc.— la inversión realizada:

In Rentrak's list of top-renting direct-to-video titles for 2005, four of the films are animated sequels (*Mulan II*, *Tarzan II*, *Lilo & Stitch 2*, *Aloha Scooby-*

*Doo*) and another is a live action sequel, *The Sandlot 2*. On the other five, *Carlito's Rise to Power*, which was a hybrid being released into theatrical and video at the same time, is a prequel to Brian de Palma's classic *Carlito's Way*. The rest of the videos included two starring Wesley Snipes, one with Jean Claude Van Damme, and the other with Steven Seagal<sup>665</sup> (Levison, 2006: 111).

La estrategia de este tipo de producción se basa en la ocupación y explotación de nichos de mercado desatendidos y altamente específicos. En el caso del cine de acción realizado por Seagal durante el periodo *metadiscursivo*, tal tendencia se confirma y reafirma. No es un nicho grande; más bien al contrario. Sin embargo, es lo suficientemente relevante como para dar cobijo en su seno a un modelo de negocio que oferta un cine de acción único, *incomprendido* y desfasado —si se compara con la corriente predominante del ciclo de acción del momento—, pero entendido y asumido como válido por un pequeño sector poblacional que no solo es capaz de mantenerlo vivo —y, por ende, vigente— con sus aportaciones económicas, sino que lo promueve y retroalimenta. Es esencial que este conjunto de espectadores haya sido parte del consumo predominante en otro tiempo; o lo que es lo mismo: los pequeños nichos de mercado actuales son, en numerosas ocasiones, los restos nostálgicos, trasnochados o *degenerados* de corrientes antaño populares: «It is clear that a majority of the product is from studios and/or franchises of films previously released and popular in the theatrical marketplace. These films have a ready-made audience»<sup>666</sup> (Levison, 2006: 111).

Desde el año 2003, el sistema productivo se ha perfeccionado y adaptado a la realidad del nicho de mercado, reduciendo sus costes progresivamente y aumentando los beneficios y la calidad intrínseca del producto final, formal y narrativamente.

---

<sup>665</sup> «En la lista de Rentrak de los directos a DVD más vendidos del año 2005, cuatro de los diez primeros puestos los ocupan secuelas animadas —*Mulan II*, *Tarzan II*, *Lilo & Stitch 2*, *Aloha Scooby-Doo*— y otro la secuela de imagen real *The Sandlot 2*. Los otros cinco títulos son *Carlito's Rise to Power*, un híbrido estrenado en salas y en video al mismo tiempo, precuela del clásico de Brian de Palma *Atrapado por su pasado*; dos están protagonizados por Wesley Snipes, otro por Van Damme y otro por Seagal».

<sup>666</sup> «Es evidente que la mayoría de las películas estrenadas directamente en DVD son filmes que proceden de franquicias de grandes estudios que en el pasado fueron populares y que, precisamente por ello, mantienen una cierta popularidad. Son filmes que tienen ya un público hecho».

## El modelo narrativo y formal del periodo metadiscursivo

El ciclo *metadiscursivo* se caracteriza por la superación y —hasta cierto punto— transgresión de los códigos cinematográficos convencionales —fundamentalmente, aunque no de manera exclusiva, del ciclo temático de acción—.

*The Glimmer Man* fue un precedente de uno de los principales rasgos del periodo *metadiscursivo*: el ocultamiento de la edad real de Steven Seagal como actor —y de su apariencia física descompensada—. Es una característica de capital importancia en tanto que el cine de acción, mucho más que cualquier otro tipo de ciclo y/o género, fundamenta su existencia en la plasticidad física de sus protagonistas. Mayor es el alcance si, además, se tiene en consideración que el origen cinematográfico de Seagal estuvo enmarcado en la «corriente acrobática» —y no en la «musculosa»—, más proclive y, por lo tanto, dependiente de la movilidad y el dinamismo corpóreo. Formalmente, se plantea la problemática de que los personajes encarnados por Seagal han sido, generalmente, y desde el periodo *clasicista* hasta la actualidad, enormemente similares: hombres de acción, supuestamente peligrosos e intimidadores. Si bien durante la etapa *clasicista* su edad no llegaba a los cuarenta y su físico le permitía realizar ciertas labores con solvencia y solidez plástica; en la etapa *metadiscursiva*, la falla sembrada por la diferencia de edad y las potencialidades físicas se antoja, en según qué situaciones, insalvable. A pesar de ello, el *metadiscursivo* trata de ocultar esta falla; nunca de aceptarla, superarla o adaptarse a ella.

Jim Coleman (1997: 6), redactor de la revista *Black Belt*, ya percibió en *The Glimmer Man* uno de los artificios empleados para ocultar esta —incoherente— realidad: «Did anybody notice that actor and aikido black belt Steven Seagal appeared to have put on a few pounds in his recent film *Glimmer Man*? Seagal seemingly attempts to hide the extra weight under big coats and by clasping his hands together in front of his midsection during scenes in the movie».<sup>667</sup> Años después, la afirmación de Coleman se erigiría en credo formal del *metadiscursivo*.

---

<sup>667</sup> «¿Nadie se ha dado cuenta de que el cinturón negro en aikido Steven Seagal parece haber ganado un par de kilos en su filme más reciente, *The Glimmer Man*? Seagal parece que intenta ocultar su sobrepeso utilizando grandes abrigos y poniendo sus dos manos la una junto a la otra delante de su abdomen a lo largo de buena parte de la película».

A lo largo del periodo *metadiscursivo* —incluyendo las dos subdivisiones del mismo, *neófito* y *tardío*—, Seagal ha mostrado una apariencia física diametralmente opuesta a la que fue arquetípica del héroe del ciclo de acción de los años ochenta y noventa, especialmente del arquetipo «acrobático». En la etapa *metadiscursiva* —y ya en algunas de las últimas cintas *manieristas*—, su aspecto es, simplemente, contradictorio en relación al tipo de cine que está haciendo.

Durante una secuencia de *Vengador*, Harlan Banks (Seagal) es condenado por un tribunal y enviado a prisión. Durante los cerca de veinte minutos que dura la sección de la cárcel, el personaje de Banks es el único de todos los presos que porta un vestuario de invierno, con una llamativa chaqueta azul marino que le cubre el tronco y el cuello. El resto de los presos, sin embargo, porta camisetas de manga corta, de tirantes o lleva el torso al descubierto.

El de *Vengador* es solo uno de los numerosos ejemplos a los que se podría recurrir. El sobrepeso de Seagal se trata de minimizar mediante el empleo de técnicas análogas a la comentada. Lejos de solventar el problema, estas técnicas no hacen sino maximizarlo, desestabilizando narrativa y conceptualmente el universo diegético. De por sí, este tipo de maniobras saca de la ficción al espectador medio de este tipo de cine —léase, el espectador/consumidor de la corriente predominante del ciclo de acción de Hollywood, encarnada en los últimos años por el «movimiento inhumano» y el cine de superhéroes—; de fondo, se intenta mostrar a los personajes interpretados por Seagal como intimidatorios y preparados para la acción. Con cuarenta años y un físico acorde, era —y fue— factible; pero con sesenta —o más—, la situación se torna compleja. Esta constante contradicción forma parte del *metadiscurso*.

El triunfo del *metadiscurso* ha sido precisamente ese: dar validez y coherencia interna a todo aquello que, de otro modo —y visto por el espectador medio, desconocedor de las normas intrínsecas del *metadiscurso*—, es incoherente e inexplicable. El triunfo del *metadiscurso* consiste en hacer pasar el cine de Seagal como un —falso— cine de acción con sus propios códigos; no se respetan los códigos formales de los años ochenta/noventa que sirvieron para establecer la figura de Seagal en el imaginario colectivo, si bien, no haciéndolo, el ciclo se aprovecha de esa imagen ya creada y, mediante vastos artificios, la mantiene aunque solo sea a modo de eco del pasado, un eco que,

para el espectador del nicho de mercado al que Seagal trata de llegar, es suficiente para construir el resto del discurso.

Muy relacionado con este fenómeno se encuentra otro de los grandes elementos formales del cine de este periodo: el desmedido empleo de dobles para suplir la presencia de Seagal, no ya en aquellas escenas de acción que él, por su condición física, no es capaz de realizar, sino en aquellas otras que se tuvieron que rodar con posterioridad al calendario de rodaje establecido con el único objetivo de intentar dar coherencia a las confusas tramas del periodo *metadiscursivo neófito*.

El ciclo *metadiscursivo* institucionaliza el empleo de dobles para sustituir determinadas acciones de Seagal, algo que, sin embargo, ya comenzaba a estar presente en algunos de sus filmes de los años noventa y que dio pie a comentarios como el que sigue, datado de 1998: «Seagal used to be a very good martial artist—fast and deadly. But what happened? [...] He’s always wearing these outfits to hide how big he is, and they make him look like a couch. I mean, you could lay him down and recline on him»<sup>668</sup> (Meyers, Lyn y Yang, 1998: 91-92).

El *Diccionario técnico Akal de cine* ofrece la siguiente definición de «especialista»: «Una persona que sustituye a un actor o actriz en la realización de alguna acción difícil o peligrosa. Naturalmente, esta persona ha de tener cierto parecido con el intérprete original y estar vestida de manera idéntica. Los planos de esta acción se filman de forma que la identidad del especialista quede oculta» (Konigsberg, 2004: 206). Quizá pueda parecer excesivo trasladar aquí, de manera tan literal, lo que comúnmente se entiende por especialista, pero teniendo en cuenta cuán importante resulta el empleo de dobles y especialistas en el periodo *metadiscursivo*, y el enorme uso que se hace de ellos, no deja de ser una formalidad para, una vez establecido su uso estandarizado, presentar cómo el cine de Seagal vuelve a llevar un paso más allá un concepto tan aparentemente aséptico y claro como este, transformándolo por completo.

El empleo tradicional de dobles sigue vigente en el cine *metadiscursivo*. En gran parte de estas películas, las escenas de acción más exigentes son desarrolladas por dobles y especialistas. Con motivo del estreno de *Las entrañas de la bestia*, se comentó:

---

<sup>668</sup> «Seagal solía ser un gran artista marcial, rápido y mortal. Pero, ¿qué fue lo que sucedió? [...] Ahora aparece llevando esos grandes abrigos que ocultan lo voluminoso que está, y solo consigue que le veamos como a un sofá. Podrías incluso hasta colocarle y reclinarte sobre él».

«The director's Hong Kong-style choreography contains techniques from Tai Chi and Pa Kua, but Seagal's poor physical condition required the frequent use of stunt doubles. This is anathema to the very appeal of action heroes and helps explain the muted reception Seagal's later films have received and his inability to return to big-screen stardom»<sup>669</sup> (West, 2006: 225).

Lo que, sin embargo, no ha sido comentado es el empleo de dobles no para simular y mejorar escenas de acción, sino simplemente para rellenar y dar cohesión al —a veces insuficiente— metraje rodado. Se trata de una característica típica de la etapa *metadiscursiva neófita* —resuelta ya prácticamente con motivo de la *tardía*—. En ella, los guiones son poco menos que confusos entramados narrativos, con escenas a menudo inconexas y/o sobrantes —cuando no directamente inexistentes—. A la hora de intentar dar coherencia interna a los largometrajes a través del montaje, y una vez que Seagal había terminado de filmar sus partes, se rodaba el resto del metraje necesario sin su presencia.

Como consecuencia, en ciertos filmes como *Equipo de ataque* —ejemplo paradigmático en el empleo de dobles destinados a tareas que trascienden, con mucho, los límites de su profesión—, la presencia de Seagal es poco menos que accesorio, comparando prácticamente cartel con los dobles. *Equipo de ataque* sufrió, además, otro tipo de problemas asociados al acelerado ritmo de trabajo que, por aquella época, el propio Seagal se había autoimpuesto:

Like *Submerged*, *Attack Force* began life as an entirely different genre of movie, but was changed in post-production. [...] «*Attack Force* was written with a sci-fi element», Halpin said, «and then the studio changed it in post by sending a second unit director to do re-shoots». That would seem to explain all those shots of cars driving around where you can't see who's driving and the voice inside doesn't belong to Seagal. «Steven and I were unaware of this until it was about to be released. Both of us are very disappointed with how

---

<sup>669</sup> «El estilo hongkonés de las coreografías del director contenía técnicas de Tai Chi y Pa Kua, pero la pobre condición física de Seagal requirió del frecuente empleo de dobles. Esto supone un anatema para los héroes de acción y ayuda a explicar la tibia recepción que los últimos filmes de Seagal han tenido, poniendo de manifiesto su total incapacidad para retornar a la gran pantalla».



it turned out. Judging by the reviews we aren't the only ones»<sup>670</sup> (Vern, 2012: 311-312).

Resulta habitual ver a dobles de Seagal haciendo de él mismo en todo tipo de escenas o secuencias que perfectamente se podrían haber rodado sin el empleo de los mismos. En *El extranjero* se distingue con suma facilidad al doble de Seagal en escenas lejanas, haciendo acciones tan simples como andar o entrar/salir en/de edificios y similares. En este filme en concreto, probablemente como reacción al atrevido uso de los especialistas, se introdujo una escena *metarreferencial* en la que uno de los dobles de Seagal hacía verdaderamente de doble en la narrativa. Cuando uno de los villanos cree haber reconocido a Jonathan Cold (Seagal) adelantarle a toda velocidad en coche, inicia una persecución que finaliza en una gasolinera. El supuesto Cold está echando gasolina, de espaldas, mientras el villano le apunta con su arma y le insta a entregarse. Cuando este supuesto Cold se da la vuelta, se aprecia que se trata de un hombre de complexión similar a Seagal, con un abrigo idéntico al suyo y un pelo en consonancia, pero no es Cold. Esto provoca la ira del villano, quien, como revancha, termina ejecutándole a sangre fría.

Otro elemento formal destacado es el empleo de maquetas y/o decorados abiertamente artificiales. La reducción presupuestaria de estos filmes en relación a los de los periodos previos podría explicar que la partida de decoración fuese la primera en sufrir recortes. Sin embargo, esta hipótesis queda invalidada cuando se constata que en los últimos filmes de la etapa *metadiscursiva tardía*, contando con presupuestos inferiores —o muy inferiores— a los de la *metadiscursiva neófita*, la artificiosidad decorativa no es evidente.

---

<sup>670</sup> «Al igual que sucedió con *Sumergido: alerta total*, *Equipo de ataque* comenzó su periplo como una película completamente distinta a la que terminó siendo, sobre todo como consecuencia del cambio de género que se introdujo en la fase de post-producción. [...] “*Equipo de ataque* fue escrita con un alto componente de ciencia ficción”, dijo Halpin [guionista del filme], “y luego el estudio lo cambió todo, haciéndose necesario un director de segunda unidad para grabar nuevas escenas”. Eso explicara todos esos planos de coches que son conducidos a lo largo del metraje sin que nunca se pueda apreciar la silueta de quien va dentro, y que la voz de esa figura se parezca en poco a la de Seagal. “Steven y yo no supimos nada de esto hasta que el filme se estrenó. Ambos quedamos muy decepcionados con el resultado final y, en vista de las críticas, parece que no fuimos los únicos”».

Esta artificiosidad en maquetas y decorados guarda una estrecha relación con las complejas —e incomprensibles, más que complejas— tramas que proliferaron durante el *metadiscurso neófito*. En base a los filmes de acción que por aquel entonces triunfaban en las carteleras cinematográficas mundiales —especialmente la saga protagonizada por el agente especial amnésico Jason Bourne—, las tramas de *El extranjero*, *Surgido: Alerta total*, *Golpe al amanecer*, *Mercenario de la justicia*, *Shadow Man* o *Equipo de ataque*, tomaron elementos de aquellos y los adoptaron de manera *sui géneris*, dando lugar a historias enrevesadas, con incontables giros de guion, en las que Seagal suele encarnar a un agente secreto —doble o triple, en ocasiones— que se mueve en las sombras a lo largo de varios países del mundo para impedir peligrosos actos de terrorismo internacional. Generalmente suele verse traicionado por sus superiores y ha de resolver las situaciones por su propia cuenta.

Este tipo de tramas provoca que el presupuesto no llegue para cubrir las numerosas necesidades de decorados exteriores, por lo que, de manera habitual, se tiende al uso de pobres decorados artificiales, complicándose además las ya de por sí ininteligibles tramas cuando se intenta *justificar* determinadas acciones con el único fin de ahorrar costes. El resultado es un uso sistemático de decorados artificiales que trasgreden toda lógica cinematográfica interna y provocan, inevitablemente —y por una vía diferente a la comentada anteriormente—, la ruptura del discurso narrativo.

En *Venganza ciega*, Seagal da vida a un prestigioso arqueólogo, Robert Burns. Después de descubrir una trama de tráfico de drogas que se valía de antigüedades de procedencia china para ocultar sus mercancías, Burns es perseguido por los responsables de esta trama. Así, el filme se mueve abruptamente de un país a otro: Bulgaria, China, Kazajstán, Estados Unidos o Francia figuran entre aquellos escenarios visitados. La confusión de la trama se fuerza un poco más cuando se añaden pobres decorados —la casa del profesor Burns vista desde fuera se manifiesta como un evidente decorado de estudio— y deficientes efectos especiales que, unidos a un montaje defectuoso —para simular un pilotaje temerario por parte de Burns se montan planos alternados de una avioneta en el cielo con zooms de cámara que se aproximan y se alejan del suelo—, dan como resultado obras confusas tanto a nivel formal como de contenido. Narrativamente, trascienden el propio cine; o, si se prefiere, trascienden el propio discurso narrativo predominante mediante la constante violación del mismo. Más que de una cuestión

aislada, el fenómeno se repite en todos los filmes que componen la etapa *metadiscursiva neófita*. Y ya sea por descuido o por falta de medios materiales, lo cierto es que este periodo se caracteriza por generar una suerte de *metadiscurso* narrativo en el que para comprender y poder entrar en el universo que la película propone es necesario dar por sentado una serie de elementos.

Los guiones no suelen responder a la tradicional estructura de los tres actos, tal y como sí sucedía en los filmes *clasicistas* y *manieristas*. En su lugar, en la etapa *metadiscursiva* es habitual encontrarse con guiones de cinco, seis o más actos —especialmente en el *metadiscurso neófita*—. Los guiones se estructuran más bien en secuencias que orbitan alrededor de una trama de fondo que apenas sirve de hilo conductor. Cuando este hilo es sólido —como sucede en *Venganza ciega*—, la historia, pese a atípica, puede ser seguida. Sin embargo, en otras ocasiones este hilo conductor permanece invisible tras la fuerte *artificialización* formal —tal es el caso de *El extranjero* o *Equipo de ataque*—, y la historia se desdibuja en un maremágnum de ambigüedades y disociaciones narrativas.

A nivel de contenido, el tratamiento que suele hacerse del personaje encarnado por Seagal resulta llamativo. Su avanzada edad y la pérdida de la forma física han podido ser ocultadas tras el propio *metadiscurso* narrativo, ya sea mediante el empleo de dobles y otras técnicas. Los personajes que interpreta, invariablemente, arrastran un oscuro pasado, ya sea como ex miembro de las fuerzas aéreas, de la CIA, del FBI o de cualquier otra agencia gubernamental. Empero, no se trata simplemente de guardar un oscuro pasado *per se*, sino que durante ese pasado, él mismo fue uno de los más grandes representantes de esa realidad. En cierto modo, esta técnica funciona como cortina de humo de cara a la presentación actual de su aspecto físico, y sirve como base para justificar que, si bien en la actualidad no está en la mejor de las formas posibles, en el pasado fue uno de los más grandes hombres de acción.

Del mismo modo que es importante conocer ese aspecto de la realidad *metadiscursiva*, lo es también saber que si el personaje interpretado por Seagal desempeña cualquier profesión en la actualidad, será uno de los más importantes representantes del mundo en tal oficio. En *Vengaza ciega* es arqueólogo y en varias ocasiones es mostrado como un hombre eminente en su profesión, saliendo en televisión y recogiendo un importante premio de que la Universidad de Yale le concede; en *Ruslan: La vengan-*

za del asesino interpreta a un escritor que, de acuerdo con la dialéctica *metadiscursiva*, es conocido en todo el mundo por sus obras. Se trata de un mecanismo que estaba ya presente en los periodos *clasicista* y *manierista*, pero que para la ocasión es amplificado.

En estrecha relación con ello, los personajes *metadiscursivos* están habitualmente casados. Esto no debiera suponer comentario alguno, pero es una nueva excusa para forzar la realidad: sus esposas, infaliblemente, son veinte o treinta años más jóvenes que él. Se trata de un intento más que juega en el mismo sentido que todos los expuestos hasta el momento: construir la imagen ficticia de un arquetipo de personaje que es, en todas las facetas de la vida, un hombre que está por encima del resto. Si desempeña una profesión, es uno de sus máximos representantes; si van a por él, los que le siguen tienen un problema y no él; si está casado, lo está con atractivas mujeres a las que dobla en edad; es el *hombre de acción perfecto*.

El *metadiscursivo*, en el fondo, no es más que un acuerdo tácito que se establece entre el enunciador del discurso narrativo, Seagal, y los receptores del mismo, los espectadores, que se sale de la norma cinematográfica convencional por querer dar cabida en su seno a todos los elementos discordantes que hasta el momento se han expuesto.

### El metadiscursivo neófito y el metadiscursivo tardío

El punto de inflexión que separa el ciclo *metadiscursivo* en dos categorías es *El vuelo de la ira*. Todos los filmes posteriores a este —inclusive— conforman el ciclo *metadiscursivo tardío*. Así, la división queda establecida de la siguiente forma:

1. Etapa *metadiscursiva neófito* (2003-2006): *El extranjero*, *Venganza ciega*, *Las entrañas de la bestia*, *Rescate al límite*, *Yakuza*, *el imperio del sol naciente*, *Surgido: Alerta total*, *Vengador*, *Golpe al amanecer*, *Mercenario de la justicia*, *Shadow Man* y *Equipo de ataque*.
2. Etapa *metadiscursiva tardía* (2007-2015): *El vuelo de la ira*, *Ley urbana*, *A tiro limpio*, *Kill Switch*, *Cazadores de sangre*, *Ruslan: La venganza del asesino*, *El protector*, *Un hombre peligroso*, *Nacido para matar*, *Máxima condena*, *A Good Man* y *Absolution*.

Las diferencias entre ambas etapas son las que siguen. En lo referente al personaje interpretado por Steven Seagal, la primera de ellas se caracteriza por mostrar repetidamente el arquetipo que algunos párrafos atrás se definió como el *hombre de acción perfecto*: infalible, mejor preparado que nadie, experto en todo aquello que haga falta ser experto; y todo ello con sesenta años.

En la etapa *metadiscursiva tardía*, el arquetipo varía: si bien es cierto que a grandes rasgos sigue manteniendo buena parte de los atributos que se le asocian al *hombre de acción perfecto* —pese a todo, ambas subdivisiones forman parte del *metadiscurso*—, se detectan algunas cualidades y rasgos que le separan ligeramente del modelo. En *A tiro limpio*, por ejemplo, Seagal interpreta a un padre divorciado, alcohólico y con graves problemas de juego: un cóctel imposible de imaginar en la perfección suprema de la etapa *neófito*. En *Un hombre peligroso* y *Absolution*, sus personajes poseen inclinaciones nihilistas y autodestructivas.

Del mismo modo, los guiones se vuelven más convencionales: siguen una trama fácilmente identificable y vuelven a estructurarse en los tradicionales tres actos. Las confusas tramas de espionaje internacional desaparecen para dar pie a historias más realistas y cercanas. Algunas de ellas juegan incluso con algunos de los conceptos que en el *metadiscurso neófito* eran tabú, tales como la edad y las limitaciones físicas asociadas. Es el caso de *El vuelo de la ira*, sobre un piloto ya retirado; o de *Ruslan: La venganza del asesino*, sobre un gánster ruso apartado del negocio que se gana la vida escribiendo libros, pero que se ve obligado a volver a la acción cuando alguien intenta asesinar a su ex mujer y a su hija. En el periodo *metadiscursivo tardío* existe un mayor nexo de unión con la realidad que en el *metadiscurso neófito*.

Del mismo modo, el acabado técnico-artístico es muy superior en esta segunda fase del periodo *metadiscursivo*. Son productos que presentan una factura más cuidada y que demuestran que la fórmula *metadiscursiva* se ha ido perfeccionando con el transcurso de los años: de los 20 millones de dólares que costó *Rescate al límite* en el año 2004, se ha llegado a manejar presupuestos de tan sólo 6.5 millones, como sucedió en *Un hombre peligroso*, sin que ello haya supuesto una merma significativa en ninguno de los apartados técnicos.

El ritmo de producción se ha mantenido más o menos estable en ambas etapas, lo que confirma la hipótesis de la mejoría en el proceso de manufactura. En el *metadis-*

*curso tardío* se recupera el empleo tradicional de los dobles y especialistas, quienes solamente realizan las funciones que les han sido históricamente encomendadas: doblar las escenas de riesgo.

La presencia de Seagal a lo largo de todo el metraje es otro de los aspectos a destacar de estas últimas obras cinematográficas, en clara contraposición a la ausencia —premeditada o indebida— que se sucedía de manera constante a lo largo de los primeros filmes del periodo *metadiscursivo*.

Sin embargo, si hay una característica que comparten los filmes de ambas subdivisiones es la de la exhibición sin tapujos de una violencia desmedida. Las pulsiones sanguinarias se mantienen presentes de manera invariable y se confirman como uno de los principales sellos de identidad de la obra de Seagal. Una violencia desproporcionada y salvaje que sirve como perfecto pretexto para mostrar a los personajes *metadiscursivos* en infernales submundos urbanos infestados de delincuencia, caos y depravación en los que aparentemente no hay solución o esperanza.

Pese a que las dos subdivisiones comparten elementos en común, existen ciertos elementos que justifican la separación propuesta. Son pequeños rasgos y detalles que, juntos, condicionan el paso de unos filmes de acción confusos y descontrolados —típicos de la etapa *neófito*— a otros medidos, trabajados y controlados —sello característico de la etapa *tardía*—.

### **Directores noveles**

Una parte importante del conjunto de los directores que trabajaron con Seagal en el presente periodo son novatos o primerizos en el oficio de la realización cinematográfica. En total fueron trece directores los que se encargaron de la realización de los veinticuatro largometrajes que componen el ciclo *metadiscursivo*. Keoni Waxman fue el más activo de ellos, dirigiendo seis largometrajes;<sup>671</sup> por los tres que dirigieron Michael Keusch y Don E. FauntLeRoy; y los dos de Michael Oblowitz y Jeff King. Esta repetición de directores favorece la idea de la producción cinematográfica *metadiscursiva* como una cadena de montaje que sigue los patrones de un idéntico proceso de producción con operarios familiarizados con la técnica —para mejorar la productivi-

---

<sup>671</sup> Waxman dirigió además la serie de ficción televisiva, también protagonizada por Seagal, *Justicia Extrema*.

dad—, pero fagocitados en última instancia por una idea controladora de fondo: una idea conducida, desarrollada y aprobada por Steven Seagal.

Los directores desarrollan su actividad en un segundo plano tal, que solamente se nota su trabajo cuando este es deficitario o esperpéntico. Resulta significativo en este sentido que los filmes de la etapa *metadiscursiva tardía*, los más completos y funcionales, sean precisamente los que están dirigidos por cineastas más novatos o con menos experiencia,<sup>672</sup> en contraposición con la etapa *neófito* del mismo periodo, donde se encuentran los realizadores más experimentados de entre todos los que conforman el ciclo *metadiscursivo*.<sup>673</sup> Más experimentados y, probablemente por ello, más proclives a la autoría cinematográfica o, si se prefiere, a la generación de disputas con las diferentes partes creativas implicadas en todo proceso cinematográfico, léase el director de fotografía, el guionista, el productor y, en este caso, Steven Seagal. Sin embargo, para que el proceso de producción en cadena y economías a escala funcione, «hay que tener en cuenta que, debido a la férrea disciplina, organización y acuerdo que demanda el

---

<sup>672</sup> Keoni Waxman contaba en su haber con una dilatada carrera en el cine de bajo presupuesto y los telefilmes. Michael Keusch contaba con más de una década de experiencia en teleseries y telefilmes en Alemania; tras rodar su trilogía con Seagal, volvió de nuevo a su país natal para seguir realizando teleseries y telefilmes. Don E. FauntLeRoy había invertido la mayor parte de su carrera como responsable de eléctricos y director de fotografía; antes de dirigir *Vengador*, su bagaje era de solamente dos telefilmes. Roel Reiné llevaba en la profesión de director más de diez años, intercalando producciones directas a DVD y televisión con teleseries. Jeff King había ganado su fama a base de participar en la escritura de guiones para series de televisión estadounidenses durante los noventa y la primera década del nuevo milenio; como realizador, antes de dirigir *Kill Switch* y *Ruslan: La venganza del asesino*, solamente había dirigido algunos capítulos de diversas teleseries. Richard Crudo debutó en la dirección cinematográfica con *Cazadores de sangre*. Lauro Chartrand, al igual que Richard Crudo, debutó como director de la mano de Seagal, con *Nacido para matar*.

<sup>673</sup> Michael Oblowitz había trabajado anteriormente en películas de bajo presupuesto. Siu-Tung Ching es un prestigioso realizador asiático que había dirigido grandes éxitos patrios como *Una historia china de fantasmas* (*Sien nui yau wan*, Siu-Tung Ching, 1987) y sus secuelas, o *Swordsman* (*Xiao ao jiang hu*, Siu-Tung Ching, 1990); es probablemente el cineasta más preparado y con más talento con el que Seagal trabajó durante la etapa *metadiscursiva*. Po-Chih Leong realizó varios filmes hongkoneses y la cinta británica *La sabiduría de los cocodrilos* (*The Wisdom of Crocodiles*, Po-Chih Leong, 1998), con Jude Law. Mink es otro de los cineastas novatos que debutó en la dirección, y prácticamente en el mundo del cine, con *Yakuza, el imperio del sol naciente*. Anthony Hickox era un experimentado realizador de filmes y telefilms de bajo presupuesto. Alexander Gruszynski había ganado su fama como director de fotografía; debutó en el puesto de director con *Golpe al amanecer*.

proceso continuo de la producción en cadena, este sistema productivo no puede funcionar cuando existen altos grados de conflictividad» (Agullo Tomás, Rodríguez Suárez y Agullo Tomás, 2006: 184).

El director en el periodo *metadiscursivo* es poco menos que una formalidad. Su poca importancia real queda evidenciada en la impersonalidad de sus colaboraciones, borradas y difuminadas bajo el peso de Steven Seagal y su cosmología y particular método de producción. Su trabajo queda fagocitado y uniformado bajo el sello *meta-discursivo*.

### 5. 3. 2. El declive del ciclo de acción tradicional

El espacio de tiempo comprendido entre los años 2003 y 2015 —durante el cual se desarrolló el ciclo *metadiscursivo*— se caracteriza por ser el declive del cine de acción tal y como se conoció durante los años ochenta y noventa. Si bien es cierto que ya en la década pasada el cine de vengadores solitarios y de héroes buscando justicia con sus propios medios había entrado en una cierta decadencia, la presencia de algunos actores y directores de ese periodo aún en activo permitió mantener viva esa línea de trabajo con resultados económicos irregulares, aunque generalmente a la baja. La aparición del nuevo modelo de cine de acción basado en el *blockbuster* como el fin último de toda la cadena de montaje productiva, con actores más versátiles y dirigido a audiencias más jóvenes, logró ocupar el vacío que el cine de acción tradicional lentamente fue dejando, con bastante éxito, al menos desde el punto de vista financiero.

La llegada de la nueva década vino marcada por el triunfo de *Matrix* en 1999 y por el auge que desde ese momento se produciría de las adaptaciones cinematográficas de superhéroes, promovidas por el modelo heroico creado por la vanguardista cinta dirigida por los Wachowski; así como también por la explotación masiva de películas y sagas que habían funcionado bien en la taquilla, mediante la producción, de manera sistemática y abusiva, de secuelas, precuelas, *remakes* y *spin-offs* —incluso, en algunos casos, bastó con que el filme en cuestión no hubiera funcionado especialmente mal en taquilla para que generase las secuelas/precuelas pertinentes—. *Matrix* tuvo mucho que ver en este sentido con sus muy publicitadas secuelas y sus múltiples formas de explotación del fenómeno a través de otros medios, como los videojuegos, el DVD o el mundo de los cómics.



Junto a esta realidad, a nivel de contenido propiamente dicho, la saga más influyente fue la protagonizada por el agente secreto con amnesia Jason Bourne. Si bien los filmes no fueron extraordinarios éxitos de taquilla,<sup>674</sup> el hiperrealismo con que se trataron las secuencias de acción y la importancia que se concedió a las tramas —con un fuerte componente de paranoia post-11-S—, crearon tendencia en una industria que enseguida se encargó de crear sus propios contenidos con *atmósfera Bourne*.

Otro elemento relevante a considerar es la desaparición de la violencia en el cine de acción comercial del nuevo milenio. A lo largo del presente trabajo ya se ha dejado constancia en más de una ocasión de este fenómeno.

### **Superhéroes y Bourne: la encrucijada post-11-S del cine de Seagal**

La adaptación a la gran pantalla de las aventuras de los superhéroes de cómic no es un fenómeno reciente. A lo largo de la historia se han producido retroalimentaciones entre ambos medios. Las más habituales han sido las de las adaptaciones cinematográficas tomando como punto de partida el propio cómic, pero existen también casos inversos, no solo con la trilogía *Matrix*; algunas de las grandes películas de figuras como Charles Chaplin, Hopalong Cassidy o Bob Hope fueron trasladadas al lenguaje del cómic:

The association of film and comics dates back to the early years of both as forms of mass-distributed media. As early as 1906, Edwin S. Porter created a

---

<sup>674</sup> Las cifras de recaudación fueron las que siguen: *El caso Bourne* —presupuesto: 60 millones de dólares; recaudación en el mercado doméstico: 122 millones; recaudación mundial: 214 millones—, *El mito de Bourne* —presupuesto: 75 millones; recaudación en el mercado doméstico: 176 millones; recaudación mundial: 289 millones—, *El ultimátum de Bourne* —presupuesto: 110 millones; recaudación en el mercado doméstico: 227 millones; recaudación mundial: 443 millones— y *El legado de Bourne* —presupuesto: 125 millones; recaudación en el mercado doméstico: 113 millones; recaudación mundial: 276 millones—. La primera entrega fue la responsable de sentar las bases estética y narrativamente de la franquicia. Dirigida por Doug Liman, introdujo un cierto aire renovador en el ciclo de acción al mostrar las fallas psicológicas de su héroe, presentándole vulnerable en exceso, pero al mismo tiempo letal por su entrenamiento. La realización hiperrealista, en la línea de numerosos *thrillers* urbanos de los años setenta de Hollywood, fue potenciada en la segunda y tercera entregas de la saga, ambas dirigidas por Paul Greengrass. Las persecuciones y combates cuerpo presentaron nuevas cotas de espectacularidad, no basadas en fuegos de artificio ni efectos pirotécnicos, sino en la visceralidad y la crudeza de su representación. *El legado de Bourne* supuso un intento por parte de Universal de reiniciar la franquicia sin la dupla Matt Damon/Paul Greengrass, fallido a tenor de las cifras de negocio en cines.

live-action adaptation of Winsor McCay's comic strip *Dreams of the Rarebit Friend* and later McCay himself became a key innovator in film animation. In 1914 Charles H. France directed a short live-action film entitled *Buster Brown on the Care and Treatment of Goats* based on the comic strip character. Comic books characters such as Superman and Batman appeared in B movies and film serials long before the blockbuster adaptations of the 1970s and 1980s. Likewise Superman, Batman, Spider-man, and the Hulk featured in low production value television series from the 1950s to the 1970s<sup>675</sup> (Gordon, Jancovich y McAllister, 2007: 7).

No obstante, durante los últimos quince años esta estrecha relación entre los mundos del cómic y del cine se ha intensificado y cristalizado en el estreno de más filmes basados en cómics que nunca. La lista es enorme; valga como muestra señalar que, durante los últimos dieciséis años —desde el estreno de *Matrix* en 1999—, el número de largometrajes basados en cómics producidos por Hollywood se acerca a los cien, lo que en la práctica supone que se estrenó un filme basado en un cómic cada dos meses.<sup>676</sup>

---

<sup>675</sup> «La asociación entre el cine y el cómic se remonta a los primeros años de existencia de ambos medios como formas de comunicación masivas. Ya en 1906, Edwin S. Porter adaptó a imagen real el cómic de Winsor McCay *Dreams of the Rarebit Friend*; poco después, el propio McCay pasaría a convertirse en una figura clave en el cine de animación. En 1914, Charles H. France dirigió un corto de imagen real titulado *Buster Brown on the Care and Treatment of Goats*, basado en el personaje del cómic. Otros personajes de cómic como Superman o Batman aparecieron en films de serie B y seriales cinematográficos mucho antes que sus exitosas adaptaciones de los años setenta y ochenta. Del mismo modo, Superman, Batman, Spider-Man y Hulk aparecieron en series de televisión de bajo presupuesto durante el periodo de tiempo comprendido entre los años cincuenta y los setenta».

<sup>676</sup> Los estrenos más destacados —es decir, aquellos con una recaudación superior a los 100 millones de dólares en Estados Unidos y Canadá— entre el año 2000 y el 2015 son —ordenados de mayor a menor recaudación—: *Los vengadores*, *El caballero oscuro*, *Vengadores: La era de Ultrón* (*Avengers: Age of Ultron*, Joss Whedon, 2015), *El caballero oscuro: La leyenda renace*, *Iron Man 3*, *Spider-Man*, *Spider-Man 2*, *Spider-Man 3*, *Guardianes de la galaxia*, *Iron Man*, *Iron Man 2*, *El hombre de acero*, *The Amazing Spider-Man*, *Capitán América: El soldado de invierno*, *X-Men: La decisión final*, *X-Men: Días del futuro pasado*, *Big Hero 6*, *X-Men 2*, *300*, *Batman Begins*, *Thor: El mundo oscuro*, *The Amazing Spider-Man 2*, *Superman Returns*, *Ninja Turtles*, *Hombres de negro II*, *Thor*, *X-Men orígenes: Lobezno*, *Men in Black 3*, *Capitán América*, *X-Men*, *Los cuatro fantásticos*, *X-Men: Primera generación*, *El increíble Hulk*, *Wanted: Se busca*, *Lobezno inmortal*, *Hulk*, *Los cuatro fantásticos y Silver Surfer*, *Kingsman: Servicio secreto* (*Kingsman: The Secret Service*, Matthew Vaughn, 2015), *Linterna verde*, *El motorista fantasma*, *Watchmen*, *300: El origen de un imperio*, *Camino a la perdición* (*Road to Perdition*, Sam Mendes, 2002), *Daredevil* y *Cowboys & Aliens*.

Marvel and DC, the two major American comic book companies, have both spun off film adaptations of their characters, but each took a different approach. As part of Time Warner, DC's characters appeared in Warner Bros. films although not always under in-house production deals. Because of its corporate position outside a major media conglomerate, Marvel originally licensed its characters to a variety of studios<sup>677</sup> (Gordon, Jancovich y McAllister, 2007: 10).

Marvel y DC han sido probablemente las editoriales de cómic que más popularidad han obtenido gracias a las adaptaciones de sus respectivas obras y personajes para la gran pantalla: las franquicias generadas en torno a los personajes de Batman, Superman, X-Men, Hulk, Iron Man, Spider-Man o Los cuatro fantásticos son una muestra de ello.

Si bien Marvel, acuciada por sus graves problemas de insolvencia,<sup>678</sup> comenzó vendiendo los derechos de sus historietas más populares a distintas *major*s —X-Men y Los cuatro fantásticos a 20th Century Fox, Spider-Man a Sony, Blade a New Line o Hulk a Universal, por mencionar solo algunos ejemplos—, el paso de los años y, sobre todo, los sustanciales beneficios que muchas de estas adaptaciones generaron, hicieron replantear a Marvel la política de explotación de su catálogo de historietas. Como Robert G. Weiner (2008: 15) apunta: «With recent Marvel-based movies like *Blade 1-3*,

---

<sup>677</sup> «Marvel y DC, las dos principales empresas estadounidenses editoras de cómics, han dado pie a numerosas adaptaciones cinematográficas de sus respectivos personajes, cada una de ellas a través de una fórmula diferente. Como parte de Time Warner, los personajes de los cómics de DC aparecen en películas de Warner Bros., aunque no siempre bajo acuerdos de la casa. Gracias a su posición corporativa alejada del conglomerado de los grandes estudios, Marvel originalmente cedió licencias de sus personajes a una gran variedad de estudios».

<sup>678</sup> El buen rendimiento económico de estas adaptaciones permitió a Marvel recuperarse a nivel financiero y potenciar su línea de negocio cinematográfica, que en última instancia repercutió positivamente en su línea editorial: «With the help of people like Ike Perlmutter, Avid Arad, and Tony Biz, Marvel managed to overcome this slump. Arad, CEO of Marvel Studios, oversaw Marvel's commercial viability in the film industry. He was called one of the most powerful people in Hollywood by *Entertainment Weekly* and was compared to the likes of Steven Spielberg. Arad has since retired, and now Kevin Feige is head of the studio» (Weiner, 2008: 14). [«Con la ayuda de personas como Ike Perlmutter, Avid Arad y Tony Biz, Marvel consiguió superar el bache en el que se encontraba. Arad, CEO de Marvel Studios, supervisó la viabilidad comercial de Marvel a nivel cinematográfico. *Entertainment Weekly* dijo de él que era una de las personas más poderosas de Hollywood. Muchos otros le compararon con Steven Spielberg. Cuando Arad se retiró, Kevin Feige tomó el mando del estudio».]

*X-Men 1-3, Fantastic Four, Daredevil, Spider-Man 1 & 2*, and the *Hulk*, topping box office receipts, numerous studios are competing for the rights to produce films based on Marvel characters. [...] Today Marvel's icons are a hot commodity.»<sup>679</sup>

Así, Marvel Films, que entre 1998 y 2007 produjo de la mano de otras *majors* hasta dieciséis largometrajes, se transformó en 2008 en Marvel Studios, nombre y etiqueta que todavía hoy conserva y con el que logró instaurarse como un estudio independiente, centrado de manera exclusiva en la explotación cinematográfica de sus cómics. Como Matthias Stork (2014: 82) señala:

The licensing model imposed several disadvantages on Marvel, [...] including the lack of creative control over its property, restricted financial planning and content development, as well as limited access to the organization of ancillary markets. In other words, its income flow was heavily restricted and not manageable on a long-term basis. [...] Economically reconstituted, Marvel Studios thus sought to reclaim control of its property in order to maximize its profits as an external independent *noncinematic* company in Hollywood, using its comics book expertise to drive a new form of blockbuster content: that of unprecedented, authentic comic book-film synergy. Backed by a credit line of \$525 million underwritten by Merrill Lynch, it thus ushered in an era of self-financed film production that would see the mainstream A-franchise-making of its most popular B-characters, eventually leading to the release of *The Avengers*, the ultimate exercise in cinematic convergence and universe creation.<sup>680</sup>

---

<sup>679</sup> «Con recientes películas basadas en material de Marvel como *Blade 1-3, X-Men 1-3, Los cuatro fantásticos, Daredevil, Spider-Man 1 & 2* o *Hulk* situándose a la cabeza de las más taquilleras, numerosos estudios han empezado a competir por hacerse con los derechos de los personajes de Marvel de cara a lanzar nuevas producciones. [...] A día de hoy, los iconos de Marvel son productos de lo más demandados».

<sup>680</sup> «El modelo de licencias suponía grandes desventajas para Marvel, [...] entre las que se incluían una pérdida significativa de control creativo sobre sus propiedades, restricciones a la hora de una planificación financiera y de contenidos, así como un acceso limitado a los mercados auxiliares. En otras palabras, sus ingresos se veían fuertemente restringidos y no eran manejados pensando en el largo plazo. [...] Reestructurada económicamente, Marvel Studios buscó reclamar el control sobre sus propiedad para maximizar los beneficios como una compañía *no-cinematográfica* independiente trabajando en el entramado de Hollywood. Para ello, se valió de sus conocimientos a la hora de desarrollar una nueva forma de *blockbuster*, basada en una sinergia sin precedentes entre los cómics y el mundo del cine. Con el respaldo de una línea de crédito de 525 millones de dólares suscrita por Merrill Lynch, el estudio entró en

En el año 2009, la compañía fue adquirida por Disney por 4,000 millones de dólares, lo que en la práctica supuso un impulso decisivo para Marvel Studios en términos de visibilidad, promoción de sus productos y distribución mundial: «That in little over a decade Marvel could go from bankrupt publisher to the prime acquisition of the world's most profitable media and entertainment conglomerate demonstrates the unprecedented popularity of superheroes» (Keith Booker, 2014: 1776). Desde 2008, sus películas han recaudado más de 3,400 millones de dólares en Estados Unidos y Canadá, y casi 8,700 millones en todo el mundo.<sup>681</sup>

Se han formulado varias hipótesis para intentar explicar este fenómeno. La primera de ellas y, probablemente, la más relevante e importante, es la falta de originalidad que desde hace unos años asola la industria de Hollywood. La ausencia de talentos innatos en los puestos creativos más relevantes, tales como el guion o la dirección, unido a una tendencia contraproducente por parte de las *majors* de no arriesgar más allá de lo estrictamente necesario —lo que en la práctica se traduce en financiar filmes solo si el equipo técnico-artístico está conformado por importantes representantes del sector y la historia se ajusta a los cánones que ellas mismas manejan de lo que se supone tiene que funcionar en el mercado—, ha derivado en la aparición de un caldo de cultivo propicio para la uniformidad y la copia de fórmulas ya contrastadas. Los cómics, en cuanto a que poseen o bien personajes reconocidos por el público— lo que reduce el riesgo de la inversión económica—, o bien tramas e historias que han demostrado ser válidas a la hora de generar un destacado número de ventas, son fuentes de ideas idóneas a las que las *majors* de Hollywood acuden para encontrar ideas.

Tal y como apunta Leo Partible (2005: 244), el desarrollo de los efectos visuales se ha dado de manera paralela al auge de las cintas de superhéroes. Atendiendo a los filmes que se han estrenado a lo largo de estos últimos quince años, parece evidente que ambos fenómenos se han alimentado mutuamente: «The development of sophisti-

---

una nueva era de autofinanciación que se traduciría en la configuración de franquicias cinematográficas extraordinariamente populares y rentables basadas en sus héroes de cómic de segunda fila. Todo ello cristalizó finalmente en la producción de *Los vengadores*, un ejercicio decisivo de convergencia cinematográfica».

<sup>681</sup> «Que en poco más de una década una compañía como Marvel haya pasado de ser una editorial en bancarrota a ser una adquisición de primera categoría para el conglomerado mediático más rentable del mundo del entretenimiento demuestra la popularidad sin precedentes de los superhéroes hoy en día».

cated special effects had a tremendous impact on the explosion of most recent superhero movies».<sup>682</sup> En palabras de Michael France, guionista de *Hulk* y *GoldenEye*: «It's just that the technology of movies has caught up to the scale of the stories. The fact that these massive stories can now be told on film is a relatively new thing for movie audiences»<sup>683</sup> (Partible, 2005: 244).

Este auge del cine de superhéroes, cada vez menos humanos y con poderes abiertamente sobrenaturales, unido al desarrollo de las nuevas tecnologías informáticas, que permiten la creación de efectos visuales más realistas y vanguardistas —provocando en ocasiones dudas acerca de si en verdad estamos presenciando efectos especiales o no—, ha generado una corriente dentro de la teoría cinematográfica denominada *posthumanismo*. Junto al estudio de las obras que cuestionan la identidad humana y la realidad en sí misma, y a aquellos filmes que plantean el fin de la humanidad por algún tipo de hecatombe o cataclismo, la *inhumanidad* y el uso masivo de los efectos visuales por ordenador marcan las líneas maestras de esta teoría:

One might [...] interpret a posthumanist cinema as either being a cinema that does not feature human characters (or in which humans are at the very least relegated to equal status alongside other life forms), or in which «humans» have become capable of transcending the laws of physics. [...] Digital cinema is a cinema that can be made without cameras and it is a cinema that can be made without human characters or even actors. Misappropriating the title of Dziga Vertov's most famous film, therefore, digital cinema can involve a man without a movie camera and movies without men<sup>684</sup> (Brown, 2009: 68- 71).

Numerosos investigadores apuntan hacia el terreno de la política internacional para intentar explicar el porqué de este rápido ascenso de los superhéroes en las panta-

---

<sup>682</sup> «El desarrollo de sofisticados efectos especiales ha tenido un tremendo impacto en la reciente explosión de filmes de superhéroes».

<sup>683</sup> «Es simplemente que las tecnologías para hacer películas han alcanzado la escala de las historias. El hecho de que estas espectaculares historias puedan ser contadas en películas es un fenómeno relativamente novedoso para el público cinematográfico».

<sup>684</sup> «Uno puede [...] interpretar el cine *posthumanista*, bien como un cine que carece de personajes humanos [o en el que los humanos son relegados a una presencia similar a la de otros seres vivos], o bien como un cine en el que los humanos se han convertido en entidades capaces de transgredir las leyes de la física. [...] El cine digital es un cine que puede hacerse sin cámaras y sin personajes humanos; e, incluso, sin actores. Modificando el título de la película más famosa de Dziga Vertov, por lo tanto, el cine digital implica a un hombre sin una cámara de cine y a películas sin hombres».

llas cinematográficas de todo el mundo. El escenario internacional post-11-S ha marcado esta tendencia, además de abrir un interesante marco narrativo a través del cual enfrentarse a los miedos y consecuencias del fatídico atentado terrorista en la sociedad estadounidense:

Superhero movies such as *Batman Begins* and *Iron Man* are alternative histories of 9/11 that examine the historical issues surrounding the terrorist attacks, though in a much more philosophical context. Unlike the more transparent September 11th movies *United 93* and *World Trade Center*, these superhero movies do not avoid the broader political questions associated with 9/11, and as such better provide an understanding of this historical event, and the ways it transformed American life in the aftermath of terrorist attacks. Like the academic alternative histories, *Batman Begins* and *Iron Man* provoke us to consider the history of terrorism and counterterrorism in relation to American foreign policy in the post-9/11 world<sup>685</sup> (Bryan Rommel-Ruiz, 2011: 249).

Antonio Sánchez-Escalonilla (2010: 11) apunta hacia ideas análogas. Como señala, Hollywood prefirió usar tramas e historias alejadas —*a priori*— del escenario real del 11-S para reflexionar sobre las consecuencias, las heridas y los traumas que aquel fatídico día dejó en la sociedad estadounidense: «In these fictional works, though direct references to the tragic day are avoided, there is a hypothetical discourse of contribution to the political debate, and often solutions are suggested to alleviate the social fractures, but always in the guise of entertainment».<sup>686</sup> Sánchez-Escalonilla (2010: 12) toma la obra cinematográfica de Steven Spielberg entre los años 2002 y 2006 —conformada

---

<sup>685</sup> «Películas de superhéroes como *Batman Begins* e *Iron Man* cuentan historias alternativas del 11-S que permiten examinar las cuestiones históricas que rodearon a los ataques terroristas a través de un contexto mucho más filosófico. A diferencia de películas mucho más transparentes sobre el 11-S como *United 93* (2006, Paul Greengrass) o *World Trade Center* (2006, Oliver Stone), estas películas de superhéroes no evitan cuestionarse determinados aspectos de las políticas asociadas al 11-S, proporcionando de ese modo una mejor visión del evento histórico y de las formas en que la vida de los americanos se transformó como consecuencia de las secuelas dejadas por los atentados. Como las historias académicas alternativas, *Batman Begins* e *Iron Man* nos provocan la necesidad de considerar la historia del terrorismo y del contraterrorismo en relación a la política exterior estadounidense en el mundo post-11-S».

<sup>686</sup> «En estas obras de ficción, a pesar de que se evitan las referencias directas al trágico día, hay un discurso hipotético que contribuye al debate político; en ocasiones, las soluciones son sugeridas para aliviar las fracturas sociales, siempre bajo la apariencia del entretenimiento».

por *Minority Report*, *La terminal* (*The Terminal*, Steven Spielberg, 2004), *La guerra de los mundos* y *Munich* (Steven Spielberg, 2005)— y extrae de la misma los siguientes tópicos y preocupaciones sociales, todos ellos fuertemente influidos por las secuelas del 11-S:

The controversy between national security and civil liberties; the risk of xenophobia and entrenchment in North American society; the self-destructive effect derived from a situation of permanent panic in the face of external threats; the implications of a preventative war on both a national and international level and in the familiar and social levels, and finally, the human and social cost of the spiral of violence-vengeance.<sup>687</sup>

El escenario post-11-S es también el principal responsable de la aparición y consolidación de las tramas de espionaje y contraespionaje internacional, entre las que destacan la saga de origen literario protagonizada por Jason Bourne y el resto de filmes a la estela de este, tales como las tres últimas entregas de la saga James Bond —*Casino Royale*, *Quantum of Solace* y *Skyfall*—. En ellas, el *hiperrealismo* de las acciones, completamente alejado de las historias de superhéroes y de los poderes *superhumanos*, se manifiesta como uno de los rasgos de identidad básicos. Con él, aparece nuevamente un cierto grado de vulnerabilidad que se adecua al clima de incertidumbre e inseguridad presente no solo a nivel nacional, sino a aquel de los propios individuos frente a un posible ataque terrorista. La inseguridad es uno de los rasgos más definitorios de esta cinematografía post-11-S:

The 9/11 attacks left an impact on the citizens of the United States similar to only one other event in our history: the attack on Pearl Harbor in 1941. In both cases, an act of violence, perpetrated by a lethal and cunning adversary, took us by surprise and shattered a widely-held assumption of invulnerability. In the months immediately following both attacks, a new sense of national

---

<sup>687</sup> «La controversia entre la seguridad nacional y las libertades civiles; el riesgo de la xenofobia y el atrincheramiento en la sociedad estadounidense; el efecto autodestructivo derivado de la permanente situación de pánico ante amenazas externas; las implicaciones de una guerra preventiva a ambos niveles, nacional e internacional, y familiar y social; y el coste humano y social que la espiral de la violencia-vengeance provoca».



vulnerability led to changes in a variety of domestic and foreign policies, not all of which were security-related<sup>688</sup> (Forest, 2007: 168).

El cine de Steven Seagal se ha visto influido por estos dos fenómenos. Si bien el auge de los filmes de superhéroes no ha supuesto cambios especialmente drásticos en su estilo —desde el periodo *manierista* los personajes interpretados por Seagal poseen marcados rasgos de *superhumanidad*—, el escenario de incertidumbre internacional post-11-S sí definió de manera decisiva su cinematografía.

El periodo *metadiscursivo neófito*, de hecho, es una consecuencia directa de esta situación. Ya en el año 2003, en obras como *El extranjero*, y en 2005, con *Vengador*, *Golpe al amanecer* o *Sumergido: Alerta total*, se muestra la total incertidumbre internacional a través de complejas tramas de espionaje y contraespionaje en la que las agencias gubernamentales y las organizaciones criminales y/o terroristas actúan a la sombra de la sociedad bajo un clima de constante tensión e inseguridad. Hasta el comienzo del periodo *metadiscursivo tardío*, la filmografía de Seagal se mantuvo íntimamente ligada a este escenario post-11-S. Sin embargo, inmediatamente comenzada la segunda etapa del *metadiscursivo*, el cine de Seagal se aleja progresivamente de esta realidad y consigue retomar su autonomía sobre los entornos cinematográfico y social: el único rasgo que se mantiene invariable es la violencia, cada vez más áspera y desproporcionada.

---

<sup>688</sup> «Los ataques del 11-S produjeron un impacto en los ciudadanos estadounidenses solamente comparable a otro acontecimiento histórico: el ataque sobre Pearl Harbor en 1941. En ambos casos, un acto de violencia perpetrado por un adversario letal y astuto consiguió tomar por sorpresa a la población y al país, rompiendo así la extendida sensación de invulnerabilidad. En los meses inmediatamente posteriores a ambos ataques, un nuevo sentimiento de vulnerabilidad nacional provocó cambios en las políticas nacionales e internacionales, y no todos relacionados estrictamente con cuestiones de seguridad».

## 6. El cine de Steven Seagal: las películas

Una vez analizadas las características y los acontecimientos que definen y han definido el eje industria/autoría de la obra cinematográfica de Steven Seagal, en este capítulo se realizará un estudio pormenorizado de los elementos más significativos de esta cinematografía en clave de contenido. Cuatro aspectos destacan por encima del resto: el aikido como estilo de lucha atípico; la particular articulación de la violencia visual en una suerte de exageración y/o desproporción que, unido al aikido y a un tono hiperrealista, genera lo que he denominado «acción sucia»; la nueva moral resultante del cruce de estos conceptos con las cuestiones de género, clase, raza y mitología; y el pretendido carácter *metaficcional* de los textos.

La suma de estos cuatro componentes conforma el universo cinematográfico de Seagal a nivel de contenido. Si se atiende a las tres etapas en las que se ha dividido su obra —*clasicista*, *manierista* y *metadiscursiva*—, estos elementos por sí mismos explican las alteraciones más relevantes de los filmes respecto a la corriente predominante del ciclo de acción de Hollywood, y confirman la noción de autoría cinematográfica que se esconde tras ellos.

### 6. 1. El aikido

Uno de los elementos más definitorios del paradigma cinematográfico de la obra de Seagal es el particular estilo de lucha que los personajes que encarna practican: el aikido. Dado que existe cierto desconocimiento en torno a esta tipología de arte marcial, en este epígrafe se presentarán el origen y las principales características de este moderno y singular saber oriental. El aikido es un rasgo fundamental a la hora de entender no solo el cine de Steven Seagal, sino su propia personalidad y la filosofía que subyace en cada uno de sus filmes.

Phong Thong Dang y Lynn Seiser (2003: 10) proporcionan una definición de partida:

Aikido is a modern Japanese martial art that combines the traditional values of the warrior—through effective and efficient martial art techniques—with the modern ethics of love and peace. Aikido is a nonviolent, noncompetitive martial art that offers a new model for conflict prevention, management and

resolution, as well as a means to practice personal and social responsibility.<sup>689</sup>

Ya de raíz, las sustanciales cargas filosófica y ética del aikido lo diferencian de muchas otras artes marciales con más renombre.<sup>690</sup> Aunque en apariencia contradictorio en base a las representaciones más populares del mismo —muchas de las cuales proceden de la obra cinematográfica de Steven Seagal—, el aikido fundamenta su existencia en el amor y la paz —si bien, como se resaltará, su alcance y ámbito de aplicación dista mucho de quedarse ahí—. Resulta, por lo tanto, relevante realizar un breve recorrido por la cosmología de este arte marcial para conocer sus orígenes y principales atributos. De esta forma, se podrá acceder más fácilmente a la filmografía de Steven Seagal y comprenderla mejor en su conjunto.

---

<sup>689</sup> «El aikido es un moderno arte marcial que combina los tradicionales valores del guerrero —a través de efectivas y eficientes técnicas marciales— con los modernos valores de paz y amor. El aikido es un arte marcial no-violento y no-competitivo que ofrece un nuevo modelo para la prevención, gestión y resolución de conflictos, al igual que supone también una práctica personal y de responsabilidad social».

<sup>690</sup> El kung-fu y el taekwondo, que se encuentran entre las artes marciales más populares alrededor del mundo, son dos perfectos ejemplos de ello: «Kung fu may—or may not—be the most popular form of martial arts in terms of the number of practitioners but it certainly has a special place in the hearts of [...] the general public. On the other hand, kung fu is not an Olympic sport and there's no question that an organized sporting infrastructure can certainly help to spread the popularity of a form of martial arts, even if it does also restrict its development and force it to follow set rules. Authors Park Yeon Hwan and Jon Gerrard have named tae kwon do as the world's most popular martial art and there's no question that its presence at the Olympic games has given it a profile that many others forms would envy. The same though can be said of judo and karate» (Sharif, 2009: 61). [«El kung-fu puede —o no— ser la forma más popular de arte marcial en cuanto a número de participantes, pero ciertamente ocupa un lugar de privilegio en los corazones (...) del público en general. Por otro lado, el kung-fu no es un deporte olímpico, y no cabe duda de que una infraestructura deportiva organizada favorecería su difusión y repercusión como arte marcial, aun a riesgo de coartar su desarrollo y forzar el seguimiento de reglas rígidas. Los autores Park Yeon Hwan y Jon Gerrard consideran que el taekwondo es el arte marcial más popular del mundo; su presencia en los Juegos Olímpicos le ha proporcionado un perfil —y una visibilidad— envidiada por muchas otras artes marciales. Y lo mismo se puede decir del judo y del kárate».]

### 6. 1. 1. El origen del aikido y su significado

El aikido es un arte marcial de origen japonés creado y —en origen— desarrollado por Ueshiba Morihei<sup>691</sup> (1883-1969) a lo largo de su vida: «After considering many names, O Sensei Morihei Ueshiba named his unique art aikido in 1941, after a lifetime of training in other martial arts. He studied over 200 martial arts styles in his lifetime»<sup>692</sup> (Thong Dang y Seiser, 2003: 11). Algunos de los elementos e ideas que Ueshiba tomó son los que recoge Thomas A. Green (2001: 12):

The principle of aiki, a method of defeating an attack through harmonizing with rather than directly opposing the aggressive motion, predates aikidô, and it found expression in many of feudal Japan's sophisticated martial systems. Aikidô's most direct predecessor art, Daitô-ryû jûjutsu, laid particular emphasis on this strategy and on the techniques that employed it most efficiently (many of which would be seen in some form in Ueshiba's modern budô [«martial way»]). Indeed, Ueshiba was first known as a high-quality Daitô-ryû instructor, and he used the terms jûjutsu and aikibudô for his art through his early decades of teaching.<sup>693</sup>

Etimológicamente, la palabra aikido puede definirse como una combinación entre los conceptos «ai», «ki» y «do». «Ai» puede ser traducido como «armonía» o «unidad». En este pequeño sintagma está contenida parte de la esencia del aikido, incluida esa aparente contradicción/esquizofrenia entre el amor y el ataque: «The idea of meeting an attack with love and harmony appears contradictory and impossible. [...] [It] refers to the ability to combine with another's energy of attack in a way that is the be-

---

<sup>691</sup> Ueshiba Morihei es también conocido entre los practicantes de aikido como «O-Sensei» («Gran Maestro») en señal de respeto y admiración.

<sup>692</sup> «Tras considerar varios nombres, O-Sensei Morihei Ueshiba eligió el nombre de «aikido» para su arte marcial en 1941, después de una vida dedicada a aprender y practicar otras artes marciales. En el transcurso de su vida llegó a estudiar más de 200 estilos de artes marciales diferentes».

<sup>693</sup> «El principio de *aiki*, un método para superar un ataque basado en la armonía con el entorno más que en la oposición directa y agresiva, es anterior al aikido, y encontró su expresión en muchos de los sofisticados sistemas marciales de la época feudal. El precedente más evidente del aikido es el *daitô-ryû jûjutsu*, arte marcial que puso su énfasis en la estrategia y el desarrollo de técnicas especialmente efectivas —muchas de las cuales se verían de nuevo en el moderno *budô* de Ueshiba—. No en vano, Ueshiba fue conocido en un primer momento como un gran maestro de *daito-ryu*, empleando elementos del *jûjutsu* y del *aikibudô* durante sus primeros años de enseñanzas».

havioral equivalent of musical harmony»<sup>694</sup> (Thong Dang y Seiser, 2003: 15). Más que amor, el aikido es armonía; armonía con el entorno, con el otro y con uno mismo.

«Ki», por su parte, añade nueva significación al término: «espíritu», «esencia de la vida», «fuerza vital» o «energía universal»:

The goal of aikido is to harmonize the ki of the individual with the universal ki. [...] With practice, an experienced aikidoka can sense or detect the attack before physical contact is made. It is as if through training, the aikidoka reads the energy, or ki, of his attacker and can «roll along with it». [...] Ki, as energy, exists in all things and is the common element linking us all together. Ki allows us to feel connected with one another. Ki training develops your sensitivity to the movement of others and to your own power, by connecting and harmonizing the ki<sup>695</sup> (Thong Dang y Seiser, 2003: 15-16).

Finalmente, el principio del «do»:

Is the way into, and beyond, your individual life to what is natural and universal. Do is the basis of personal identity and the loss of that identity into the greater way of the universe. The awareness of the greater way is the basis of the spirituality in aikido. [...] Do represents an underlying universal way in which nature works. It is believed that to be aligned and congruent with this natural way will ensure power and victory<sup>696</sup> (Thong Dang y Seiser, 2003: 17).

---

<sup>694</sup> «La idea de enfrentarse a un ataque con amor y armonía parece contradictoria e imposible. [...] Se refiere a la habilidad de poder combatir el ataque a través del aprovechamiento de la energía del atacante de una forma que es la equivalencia *comportamental* de la armonía musical».

<sup>695</sup> «El objetivo del aikido es armonizar el “ki” de la persona con el “ki” del universo. [...] Con la práctica, un practicante de aikido experimentado puede llegar a sentir y detectar un ataque incluso antes de que el contacto físico se produzca. Es como si a través del proceso formativo, uno fuera capaz de leer la energía, o el “ki”, de su atacante y pudiera “unirse a ella”. [...] “Ki”, en cuanto a energía, existe en todas las cosas y es un elemento común que une todo. El “ki” nos permite sentirnos conectados los unos con los otros. El entrenamiento del “ki”, pues, desarrolla la sensibilidad del practicante a la hora de percibir los movimientos del otro, y le permite poder usarlos en su propio beneficio».

<sup>696</sup> «Es la manera en la que tu vida individual penetra en la naturaleza y en el universo —y llega más allá—. “Do” es la base de la identidad personal, y la pérdida de dicha identidad dentro de una forma mayor y superior del universo. La consciencia de esta naturaleza mayor es la base de la espiritualidad del aikido. [...] “Do” representa una forma universal y subyacente del funcionamiento de la naturaleza. Se cree que estando alineado y siendo congruente con esta realidad natural, el poder y la victoria están asegurados».

Esta unificación de significados, la suma de los conceptos «ai», «ki» y «do», cristaliza no solo en la palabra aikido, sino en todo el microcosmos teórico que se esconde tras ella, rico en matices y ampliamente sinérgico. En él, el resultado final es más complejo que la mera suma de las partes. El aikido no es solamente un arte marcial, ni tampoco una visión específica de la realidad; se trata de un modo de vida completo, una manera específica y dinámica de enfrentarse a la realidad y que, lejos de tratarse de una visión reduccionista, amplía los horizontes mentales y corporales en plena concordancia con la propia realidad. El propio Morihei Ueshiba sintetiza todas estas ideas:

If all you think about is winning you will in fact lose everything. Know that both you and your opponents are treading the same path. Envelop adversaries with love, entrust yourself to the natural flow of things, unify ki, body and mind, efface the boundary between self and other. Those who are enlightened to these principles are always victorious. Winning without contending is true victory, a victory over oneself, a victory swift and sure. Victory is to harmonise self and other, to link yourself to Divine Love, to become the universe itself<sup>697</sup> (Waites, 2008: 1).

El aikido se caracteriza desde su origen por beber de numerosas y diversas fuentes: «Many of the techniques of aikido originated in other martial arts that O-Sensei Morihei Ueshiba studied»<sup>698</sup> (Thong Dang y Seiser, 2003: 13). El gran triunfo de Ueshiba fue ser capaz de sintetizar todo ese conocimiento que durante décadas absorbió en un único estilo filosófico-combativo —quizá más filosófico que combativo—:

What makes aikido unique is its strong philosophical and spiritual base. Aikido is not just about how you move your body, it is also about moving your mind. The mind must learn to let go of a warlike philosophy of hate and fear, common to most martial arts, and embrace a loving philosophy of peace and harmony. The paradox of combining a martial art and a loving philoso-

---

<sup>697</sup> «Si lo único en lo que piensas es en ganar, entonces lo perderás todo. Tanto tú como tu oponente estáis recorriendo el mismo camino. Envolver a los adversarios con amor, encomendarse uno mismo al flujo natural de las cosas, unificar “ki”, cuerpo y mente, es la mejor forma de eliminar los límites entre uno mismo y el otro. Aquellos que están instruidos y comprenden estos conceptos siempre saldrán victoriosos. Ganar sin luchar es la victoria verdadera, la victoria sobre uno mismo, una victoria rápida y segura. La victoria es armonizarse el uno con el otro, unirse con el Amor Divino y llegar a ser uno solo con el universo».

<sup>698</sup> «Muchas de las técnicas del aikido tuvieron su origen en otras artes marciales que Ueshiba estudió a lo largo de su vida».

phy demonstrates that inclusion is much more powerful than exclusion: when the power of love and the power of martial arts are combined, the result is far more powerful than either could be alone<sup>699</sup> (Thong Dang y Seiser, 2003: 13).

Esta ilusoria paradoja entre arte marcial y amor —en el sentido más amplio de la palabra— por todo cuanto nos rodea es una de las grandes señas de identidad del aikido y, por ende, de la obra de Steven Seagal. *A priori*, lo primero que llama la atención al ver cualquiera de los filmes protagonizados por Seagal es esa aparente contradicción entre el amor y la no-violencia que el aikido promueve, con la salvaje y bestial explicitud con la que se muestra el sufrimiento y la destrucción en cada una de sus obras. Morihei Ueshiba se pronunció al respecto de la no-violencia con estas palabras:

Aikido es la no-violencia. A cada ser humano se le ha encomendado un mandato desde el cielo y la victoria que buscamos es superar todos los retos y luchar hasta el final, hasta lograr nuestros objetivos. En aikido nunca atacamos. Si quieres atacar primero, sacar ventaja a alguien, es señal de que tu formación es insuficiente. Deja que tu contrincante ataque y utiliza su agresión en su contra. No te amilanes ante ningún ataque; contrólalo antes de que empiece (Stevens, 2001: 86).

El cine de Seagal, lejos de contradecir estos postulados, se reafirma en ellos. Ineludiblemente, antes de que cualquiera de los personajes interpretados por Seagal ejecute ningún ataque contra sus oponentes, se ha producido un agravio previo contra su persona. La reacción, pese a violenta y sanguinaria, se erige sobre la máxima de la defensa, de la respuesta contra el ataque o la amenaza previa; invariablemente, se respeta la filosofía primordial del aikido: no-ataque, sino contraataque. Su cinematografía se fundamenta, así, en la reacción contra un agravio previo, ya se produzca este sobre su propia persona —o sobre los personajes que interpreta, más específicamente— o sobre otro grupo humano —que, generalmente, suele tratarse de un grupo indefenso—.

---

<sup>699</sup> «Lo que hace único al aikido es su sólida base espiritual y filosófica. El aikido no consiste simplemente en cómo mover tu cuerpo; la mente desempeña un papel fundamental. Se debe aprender a dejar de lado la filosofía combativa basada en el miedo y el odio, típica de la mayoría de artes marciales, y abrazar una filosofía que hace hincapié en el amor y la paz. La paradoja de una combinación entre un arte marcial y una mentalidad basada en el amor demuestra que la inclusión es mucho más poderosa que la exclusión: cuando el poder del amor y el poder de las artes marciales se combinan, el resultado es mucho más poderoso de lo que podrían ser ambos elementos por sí solas».

Los personajes de Seagal se posicionan repetidamente como adalides de la justicia moral, siempre en defensa de los más desfavorecidos y en contra de aquellos que se aprovechan de sus posiciones de privilegio para ahondar en las injusticias y los abusos de poder.

En *Por encima de la ley*, Nico Toscani (Seagal) se enfrenta en el prólogo del filme al líder del comando de la CIA en el que colabora cuando percibe que este está torturando a un indefenso enemigo en una operación encubierta, con la Guerra de Vietnam como telón de fondo. En este caso, Toscani no es agraviado directamente; sí lo es la justicia y la integridad de un ciudadano inocente. Un ciudadano que, además, es parte del ejército enemigo contra el que están en guerra, lo que introduce en su persona un matiz aún más solidario si cabe. Toscani se presenta como un valedor de los derechos humanos a un nivel universal, con independencia de nacionalidades, ideologías o etnias de pertenencia. Su integridad le conduce a enfrentarse directamente contra los hombres de su escuadrón, dejando fuera de combate a dos de ellos y renunciando a participar en más operaciones para la CIA.

En *Alerta máxima 2*, Casey Ryback (Seagal) se encuentra de viaje familiar con su sobrina cuando un grupo de mercenarios toman por la fuerza el tren en el que viajan. Una vez bajo su mando, este comando de terroristas pone en práctica su elaborado plan: una cadena de atentados provocados por un satélite —construido y fabricado en secreto por el gobierno estadounidense— del que han tomado el control y que culminará, si nadie lo evita, con la destrucción del Pentágono y la liberación de una ingente cantidad de radiación nuclear —procedente de una instalación oculta en las profundidades del edificio— en la ciudad de Washington D.C. Ryback, de nuevo, reacciona ante una amenaza y responde a la toma de rehenes llevada a cabo por los terroristas iniciando una cacería a bordo del tren con vistas a eliminar la amenaza terrorista y salvaguardar la vida de los propios rehenes —y su sobrina— por un lado, y la de todos los inocentes ciudadanos de Washington D.C. por el otro.

En *Vengador*, Harlan Banks (Seagal) trabaja como ladrón profesional. A pesar de ello, el propio personaje no duda en reconocer que siempre roba a los traficantes para dárselo a los pobres, cual Robin Hood moderno. Incluso cuando estos personajes desarrollan sus actividades al otro lado del espectro de ley, lo hacen por un bien común mayor, por un bien general de la sociedad: sigue existiendo un sentido de justicia so-



cial, de clases desfavorecidas perjudicadas y de clases acomodadas sin escrúpulos ni remordimientos. El desencadenante de la trama tiene lugar cuando Banks, en el transcurso de un robo a un furgón blindado que, se supone, será su último golpe antes de retirarse, es traicionado por aquellos que le contrataron y abandonado a su suerte en una prisión federal. El resto del filme mostrará su escape de prisión y su consiguiente ajuste de cuentas con aquellos que le han traicionado. Entre ellos se encuentran un peligroso capo local, cabecilla de toda la operación, y un agente de la DEA corrupto. Al final, con el dinero que consiguió retener del intento de robo fallido que acabo con él en prisión, Banks realiza una donación anónima para un hospital infantil que estaba a punto de cerrar por falta de fondos, revirtiendo todo el dinero procedente de los abusos de poder y de la corrupción en beneficio de la sociedad y del futuro de la misma —los niños—.

Incluso en las obras más nihilistas de su filmografía, concentradas mayoritariamente en el periodo *metadiscursivo*, la reacción y el contraataque se siguen manteniendo, si bien el grado de reacción —violenta— es más desproporcionado y los fines perseguidos menos morales —se persigue, fundamentalmente, el castigo de los villanos y no el beneficio directo de la sociedad, solo indirecto—. En *A Good Man*, Alexander (Seagal) es abandonado a su suerte durante el transcurso de una fallida operación militar encubierta. Como consecuencia, no solo es herido de gravedad por la explosión de los misiles que tenían por objetivo una instalación enemiga, sino que es incapaz de neutralizar a todos los terroristas y traficantes a los que debía dar antes caza; y, lo que es peor, es incapaz de evitar la muerte de decenas de autóctonos inocentes, entre los que se encuentran varios niños. Tras este incidente, Alexander abandona su labor militar y emprende un camino de justicia social alimentado por su sed de venganza: se convierte en un asesino en serie cuyo único fin es acabar con aquello que entonces no pude terminar. Como afirma: «I'm a regular man who does bad things to bad people».<sup>700</sup>

El especialista en técnicas de guion cinematográfico Syd Field, en su libro *Cómo mejorar un guión: guía práctica para identificar y solucionar problemas de guión*, analiza las motivaciones de Forrest Taft (Seagal), el protagonista de *En tierra peligrosa*. En el filme, Taft trabaja como experto de seguridad para la compañía petrolífera Aegis, comandada por el despiadado magnate Jennings (Michael Caine). Jennings persigue

---

<sup>700</sup> «Soy un hombre normal que hace cosas malas a la gente mala».

poner en funcionamiento su plataforma de extracción petrolífera más ambiciosa; sin embargo, ha de hacerlo en un plazo determinado de tiempo si no quiere perder los derechos sobre las tierras —que retornarían a los esquimales—. Para lograrlo, Jennings emplea piezas en mal estado y todo tipo de artimañas que amenazan con provocar una catástrofe medioambiental sin precedentes. Cuando Taft descubre el plan de su jefe, Jennings intenta asesinarle —sin conseguirlo—. A pesar de dejarle malherido, Taft sobrevive y es reanimado por una tribu de esquimales *inuit*, con los que sufre un renacer espiritual y de donde sale con una única idea en la mente: destruir por todos los medios la plataforma petrolífera de Jennings antes de que se ponga en funcionamiento y provoque un desastre natural.

Syd Field (2005: 180) argumenta:

El retrato del personaje de Seagal es la perfecta expresión del activo pasivo. Como protagonista es del tipo fuerte silencioso, un hombre que no habla demasiado, un hombre que no busca problemas excepto cuando le presionan demasiado, y sólo entonces reacciona y se pone en acción; y como vemos, es un personaje que puede hacerlo literalmente todo. [...] Durante toda la película el protagonista no toma la iniciativa de una sola acción; sólo reacciona a las acciones inducidas por otros, de manera que lo único que sabemos de él es que está reaccionando a lo que ocurre y cómo afecta esto a la tribu de los esquimales.

Field critica la pobre construcción del personaje basándose en el hecho de que Taft parece un ente pasivo que solo reacciona ante los acontecimientos del entorno, sin tomar iniciativa alguna. Existen dos problemas a esta privativa visión. El primero de ellos, más evidente pero de menor relevancia, es que nada dice del carácter netamente activo de Taft durante el tercer acto del metraje, cuando planea —y ejecuta— destruir la plataforma de extracción Aegin-1. Si bien los dos primeros actos funcionan, en esencia, como una presentación de los personajes y de la trama de situación, el tercero se manifiesta como uno de los momentos más ambiciosos de la filmografía de Seagal —es, además, con más de veinticuatro minutos de duración, la segunda secuencia de acción más larga de toda su filmografía, solamente superada por la secuencia final de *Alerta máxima 2*, que dura poco más de media hora— en cuanto a que sintetiza lo más descarado de su cine con lo más moralista al mismo tiempo. Como señala Michael Lott (2004: 100):

The better part of the film's last act takes place in the Aegis-1 oil rig, which the company must get on-line immediately or they will lose the land rights to the Inuits. To knock out the plant, Seagal must not only get by a phalanx of FBI antiterrorist agents, but the mercenaries the oil company has hired. With Joan Chen (the daughter of the chief who rescued Seagal) in tow, mostly to look awestruck and astonished at Seagal's derring do, he picks off the mercenaries using explosives, guns and a number of hand-to-hand battles as fires and explosions rages all about.<sup>701</sup>

Dudar del carácter netamente activo del personaje Taft cuando él solo destruye una plataforma de extracción petrolífera contra agentes del FBI, los hombres de Jennings y los mercenarios contratados para evitarlo es un error. Menos evidente, pero más interesante, resulta la segunda consideración respecto a las declaraciones realizadas por Syd Field. Durante los dos primeros actos del filme, resulta acertado encuadrar las acciones de Taft dentro del marco de la pasividad. Empero, este no es un rasgo que desvirtúe el resultado final o que esté fundamentado en la mala construcción del personaje desde el guion, como Field (2005: 180) señala:

Es fácil darse cuenta de lo que se esforzaron por conseguir aquí Seagal y el guionista; querían retratar al personaje de Seagal como un tipo fuerte y silencioso, pero como no estamos al corriente de lo que piensa o siente, produce la impresión de que sólo reacciona a los acontecimientos provocados por el personaje de Michael Caine.

Se trata de una interpretación incorrecta basada en el desconocimiento generalizado en torno a la filosofía del aikido y sus enseñanzas. En sus filmes, y en *En tierra peligrosa* particularmente, Seagal rara vez comienza los conflictos o las disputas. Por contra, suele ser el blanco de algún tipo de ataque o injusticia. Solo entonces, reacciona y actúa —salvajemente, en la mayoría de las ocasiones—. Pero, tal y como estipula el aikido y su propio fundador, nunca es él quien inicia el conflicto, pues iría en contra de

---

<sup>701</sup> «La mejor parte del último acto tiene lugar en la plataforma Aegis-1, donde la empresa petrolífera trata por todos los medios de poner el sistema de extracción en funcionamiento lo antes posible para evitar tener que ceder los derechos de los terrenos a los *inuit*. Para destruir la planta, Seagal no solo tiene que enfrentarse a una falange de agentes antiterroristas del FBI, sino también a un grupo de mercenarios que han sido contratados expresamente para detenerle. Con Masu (Joan Chen) —la hija del líder espiritual que rescató a Seagal— a cuestas, la mayoría de las veces asombrada y perturbada por las acciones de Seagal, este elimina a los mercenario valiéndose de explosivos, armas, un innumerable número de combates cuerpo a cuerpo, incendios y explosiones de rabia».

los postulados más elementales del saber oriental. Es preciso que se le fuerce sobremedida para que reaccione.

Esta característica, si bien puede plantear una serie de dudas al analizar el contenido únicamente desde el punto de vista formal de la escritura de guiones y de la construcción de los personajes de acuerdo a modelos arquetípicos —como los de Field—, posee un sentido claro y unívoco toda vez que se constata la innegable influencia del aikido sobre la cimentación no solo de los filmes, sino también de los personajes protagonistas —interpretados por Seagal—. El aikido se manifiesta, por lo tanto, como un factor clave para poder interpretar correctamente estos filmes.

Syd Field continúa su crítica y señala un fragmento concreto de *En tierra peligrosa*: el enfrentamiento —al comienzo de la película— que tiene lugar en un bar entre Taft y los operarios —alcoholizados— de la compañía petrolífera cuando estos increpan y se burlan de un indefenso —y necesitado— aborigen de la zona. «Lo que a nosotros nos interesa aquí es que el personaje de Seagal sea tan pasivo, representando una actitud más que ninguna emoción. Y así es como actúa durante toda la película. [...] Se convierte en un activo pasivo. No es demasiado interesante» (Field, 2005: 181). Se redunda nuevamente en la misma idea. Field confunde pasividad con desinterés dramático o incapacidad narrativa. La realidad dista mucho de esa afirmación. De hecho, si se conoce la filosofía del aikido y la intencionalidad de Seagal, lo sorprendente hubiera sido lo contrario. En su filme más personal —como ya se ha mencionado, es el único que ha dirigido en su carrera cinematográfica—, Seagal no solo realiza un sentido homenaje a la realidad del aikido y a la visión del mundo que esta creencia promueve, sino que lo hace a través de una gran producción hollywoodiense<sup>702</sup> y llevando al límite sus propias convicciones y las estructuras narrativas convencionales —lo que, como en el caso de Field y otros autores, fue percibido erróneamente como una falla o lacra del filme—.

---

<sup>702</sup> El filme contó con un presupuesto de 50 millones de dólares, superior al de otros éxitos del mismo año como *La máscara* (*The Mask*, Chuck Russell, 1994), con 23 millones de dólares presupuestados; *Speed: Máxima potencia*, con un presupuesto de 30 millones; *Los Picapiedra*, con 46 millones de presupuesto; y muy cerca de los 55 millones de *Forrest Gump*.

## 6. 1. 2. El aikido: ciencia y espiritualidad

Uno de los aspectos más destacados del aikido es la interesante relación de convivencia que ha conseguido establecer entre el mundo científico y el espiritual. Morihei Ueshiba señalaba: «The aikido I practice has room for each of the world's eight million gods and I cooperate with each one of them. The Great Spirit of Aiki enjoins all that is Divine an enlightened in every land. Unite yourself to the Divine, and you will be able to perceive gods wherever you are»<sup>703</sup> (Ueshiba y Stevens, 1993: 13).

Se trata de una especial correlación de mutuo entendimiento. De hecho, parece que cuanto más se profundiza en el conocimiento científico de la realidad, cuanto más se conoce sobre los entresijos del universo, de la materia, de la energía oscura, del origen de nuestras dimensiones o de las relaciones y comportamientos de las partículas más ínfimas de la naturaleza, más en consonancia se encuentra todo en relación al aspecto espiritual de la disciplina —con motivo de la conmemoración del inicio de la carrera espacial, Ueshiba se reunió y charló con el astronauta John Glenn, declarando, convencido: «Las enseñanzas espirituales y la ciencia moderna son exactamente lo mismo. La ciencia pone en evidencia la grandeza divina» (Saotome, 1993: 87)—. Morihei Ueshiba se pronunció con bastante claridad sobre esta cuestión:

Si queréis estudiar aikido, debéis estudiar el origen y el movimiento del Universo, los principios de las fuerzas que le dieron origen, el flujo y el funcionamiento de la energía natural, el movimiento de las galaxias. Todo está relacionado y sujeto a la ley universal. Las fuerzas de la vida —las reacciones nucleares, la corriente electromagnética, la fuerza de la gravedad— constituyen los principios del aikido y la base de su técnica (Saotome, 1993: 59).

El aikido es una disciplina multifacética plenamente consciente de su lugar en el mundo. Lejos de intentar distanciarse de la realidad centrándose en una cosmología únicamente de talante espiritual o mental, abre los pliegues de sus intereses al propio universo en cuanto a lugar común al que tanto ciencia como espiritualidad intentan llegar y comprender. «No hay tiempo ni espacio, sólo el Universo», Ueshiba decía (Saotome, 1993: 61):

---

<sup>703</sup> «El aikido que yo practico es compartido por cada uno de los ocho millones de dioses del mundo, y coopero con cada uno de ellos. El Gran Espíritu del *Aiki* unifica a todos los iluminados por la Divinidad en cualquier lugar. Uniéndote a la Divinidad, podrás percibir los dioses allá donde quiera que estés».

Todos nosotros estamos en el Universo y, de hecho, somos el universo. Sin embargo, ciegos a su realidad, no vemos más que una vasta extensión inerte en la que un reino de organismos vivientes lleva una existencia separada de la Tierra. La evolución de la vida sobre la Tierra es un ciclo continuo que obedece a las mismas leyes del universo. Materia orgánica e inorgánica no pueden separarse. Desde los tiempos de los primeros científicos y filósofos hasta la era de los biólogos moleculares que trabajan con tecnologías modernas, hemos intentado, cada uno a su manera, resolver los misterios de la realidad y la vida. [...] Hay un desequilibrio entre los descubrimientos de la ciencia y los del espíritu. Desde hace mucho tiempo se ha hecho hincapié en el progreso técnico en tanto que la evolución espiritual ha quedado relegada a un segundo orden. Este profundo vacío debe llenarse para que los mecanismos universales puedan manifestarse normalmente sobre la Tierra. El equilibrio es indispensable. Estos dos ejes de búsqueda espiritual y material deben completarse y enriquecerse mutuamente (Saotome, 1993: 81-86).

El cine de Steven Seagal es consciente de esta realidad: «Cada vida, cada partícula de materia, cada vibración constituye una parte del Creador.<sup>704</sup> Como hijos y parte del Creador no deberíamos destruir, contaminar o desordenar ni siquiera la parcela más pequeña de su creación para poder recibir el Ki del Universo y convertirnos en el eco vivo de su voz» (Saotome, 1993: 86). *En tierra peligrosa* vuelve a ser de nuevo uno de los ejemplos más significativos al respecto. Al final del filme, el personaje de Forrest Taft, tras haber destruido por completo la plataforma petrolífera y asesinado a varias docenas de mercenarios y empleados que se interpusieron en su camino, tiene la entereza de dar un discurso en defensa de la naturaleza y de las energías renovables. El él, además, cimentado sobre unos férreos ideales de naturalismo, se critica duramente el sistema capitalista y el actual estilo de vida occidental. La consciencia de sentir la Tierra como una parte de uno mismo se encuentra en las mismas bases del aikido y permite entender acciones que, de lo contrario, parecerían poco menos que inexplicables —en el apartado correspondiente, se analizará en mayor profundidad este discurso final y sus implicaciones morales—:

---

<sup>704</sup> Sobre el Creador, Ueshiba matenía: «La gente discute con motivo de establecer cuál es el Dios que debe venerarse, cuál es el nombre apropiado. El desarrollo espiritual está muy alejado de estas querellas que no engendran más que estancamiento y que nunca permitirán la comprensión del Universo, ni el descubrimiento del Kami. Sin una percepción intuitiva de los fenómenos complejos de la Creación, no puede accederse a la verdad de la armonía, al principio del Aiki» (Saotome, 1993: 86).

En el verdadero budo no hay oponentes. En el verdadero budo buscamos ser uno con todas las cosas, volver al corazón de la creación. En el verdadero budo no hay enemigos. El verdadero budo es una aplicación del amor. El camino de un Guerrero no es destruir y matar, sino alimentar la vida, continuamente crear. El amor es la divinidad que puede protegernos de verdad. [...] En budo no hay lugar para mezquindades o para los pensamientos egoístas. En vez de dejarte atrapar en las nociones de «ganar o perder», busca la verdadera naturaleza de las cosas. Tus pensamientos deben reflejar la grandeza del universo, un reino más allá de la vida y de la muerte. Si tus pensamientos van en contra del cosmos, esos pensamientos te destruirán y causarán estragos en el ambiente (Stevens, 2001: 86-87).

El aikido se manifiesta de este modo como una disciplina con un marcado carácter espiritual y, por ende, moral. El cine de Seagal, en cuanto a representación cinematográfica del aikido en clave de cine de acción, está fuertemente ligado a todos estos conceptos. Dado que estos no son habituales en el cine comercial de Hollywood, su interpretación es frecuentemente problemática, lo que tiende a generar lecturas erróneas.

Vista —siquiera someramente— la parte más espiritual de la disciplina, conviene señalar las particularidades más relevantes de la parte más pragmática.

### **6. 1. 3. El aikido no competitivo y el dolor**

Un último aspecto destacado del aikido, directamente relacionado con la noción de la no-violencia, radica en la ausencia de competiciones que favorezcan la banalización de las técnicas de la disciplina: «En aikido no tenemos competiciones, y por esta razón, no hay ningún encuentro de ganar o perder. El propósito del aikido es la consecución de la armonía, enraizando los principios de las técnicas en nuestro interior, sin pensamientos de conflicto» (Shioda y Shioda, 1999: 211).

La reducción del aikido a la de mero instrumento con el que conseguir egoístamente la victoria es, de este modo, minimizada de manera radical. A diferencia de otras artes marciales, «the goal of aikido is victory over self, rather than victory over others»<sup>705</sup> (Thong Dang y Seiser, 2003: 13). El aikido es único en este sentido: «Today, we can say that aikido is different from other martial arts in that its goal is to defeat opponents by unbalancing them, rather than harming them. Aikido is also different in

---

<sup>705</sup> «El objetivo del aikido es la victoria sobre uno mismo, más que la victoria sobre los demás».

that its modernization has not led the art into being a competitive sport with contests and tournaments, or ranks based on wining»<sup>706</sup> (Thong Dang y Seiser, 2003: 12).

Puesto que toda la concepción del aikido está encaminada hacia la autodefensa, evitar la confrontación es siempre el objetivo de cualquier practicante de la disciplina. Por esta razón, gran parte de las técnicas de combate imprimen en el eventual atacante un intenso dolor, pensado en hacerle reflexionar sobre la futilidad de sus envites e invitarle a desistir en sus intentonas:

El dolor de las retenciones en Aikido combina una gran intensidad con la preservación del estado de conciencia, lo cual posibilita al afectado una cierta deliberación intelectual sobre el curso de acción a seguir. Es esta característica la que lo constituye en una herramienta útil para la construcción que el Aikido realiza de la economía del conflicto, la cual se basa en la búsqueda del convencimiento o la persuasión del oponente acerca de la cierta inutilidad y/o la peligrosidad que constituye su ataque. [...] El dolor de las retenciones en Aikido permitiría así realizar dicho propósito sin la necesidad de ocasionar lesiones, mediante la aplicación de un dolor de una intensidad soportable pero que es subjetivamente percibido como de una enorme peligrosidad (Carini, López y López, 2006).

Existe unanimidad al referirse a las sensaciones de enfrentarse contra un practicante de aikido experimentado como Ueshiba: «Todos los contrincantes afirmaban que no encontraban ninguna sensación de resistencia o lucha contra sus ataques, [...] que literalmente no había nada que pudiera agarrarse o golpearse» (Ueshiba y Stevens, 2009: 25). Rinjiro Shirata, uno de los primeros estudiantes de Morihei, describe así cómo se sentía al enfrentarse al maestro:

Cuando me plantaba ante Ueshiba Sensei, todo lo que podía ver era su mirada hipnótica, que parecía envolverme por completo. Toda mi energía desaparecía y me sentía impotente. Cuando trataba de atacarle, él me contraatacaba. Aunque su golpe nunca tocaba mi cuerpo, lo cierto es que neutralizaba por completo mi ataque, dispersaba toda mi fuerza y acababa con mi concentración, así que todo lo que podía hacer era desmoronarme. Si me vol-

---

<sup>706</sup> «Hoy en día, podemos decir que el aikido se diferencia de otras artes marciales en tanto que su objetivo no es derrotar al contrincante haciéndole daño, sino desequilibrándolo. El aikido es también diferente porque, gracias a su modernidad, no es un deporte de competición ni existen torneos o clasificaciones basadas en las victorias conseguidas».



teaba, me daba la impresión de flotar en una nube, totalmente absorto en su presencia (Ueshiba y Stevens, 2009: 24).

Tal es como habitualmente se sienten los enemigos de los personajes protagonizados por Steven Seagal: superados siempre abrumadoramente, condenados a una derrota escrita desde el preciso instante en que deciden atacarle. Algo así como una especie de realidad insondable que se oculta más allá de la apariencia, como subtexto del propio discurso narrativo de su obra, siempre presente en cada uno de sus filmes, desde el periodo *clasicista* hasta el *metadiscursivo*: Seagal —de la mano de sus personajes— representa una suerte de bien absoluto, pero más allá incluso del propio concepto genérico de bien. Es un ente supremo resultado de la filosofía y la técnica del aikido, unido al entorno y a la naturaleza. Se mueve en un mundo armónico con él, en una realidad que se pliega a sus designios. Esto es lo que le posibilita desenvolverse con tal clarividencia y aplastar con tanta facilidad a todos cuantos le atacan y se interponen en su camino —o en el de los más indefensos de la sociedad—.

Una crítica habitual hacia su cine se basa en la invencibilidad de sus personajes, en su *superhumanidad*. A pesar de que es corriente que los personajes del universo cinematográfico de Seagal sorteen con cierto descaro los ataques de los enemigos —especialmente en un tipo de cine tan dependiente del sufrimiento del héroe para que el espectador se identifique con él—, conviene señalar que, en contra de la creencia popular, estos son golpeados y/o dejados fuera de combate en diecinueve<sup>707</sup> de los treinta

---

<sup>707</sup> En *Por encima de la ley*, Nico Toscani es capturado por los villanos y torturado en el último tramo del filme; en *Difícil de matar*, Mason Storm queda en coma durante varios años tras ser abatido a tiros por los villanos; en *Señalado por la muerte*, John Hatcher es capturado por los hombres de *Screwface* durante el asalto a la mansión de este en Jamaica; en *Buscando justicia*, Gino Felino es golpeado en repetidas ocasiones durante una pelea en un bar; en *En tierra peligrosa*, Forrest Taft queda gravemente herido tras una explosión-trampa que le preparan los villanos; En *Alerta máxima 2*, Casey Ryback recibe un disparo en uno de sus brazos; en *The Glimmer Man*, Jack Cole es golpeado en dos enfrentamientos distintos del filme, llevándole una de ellos a sangrar profusamente por la cara; en *Herida abierta*, Orin Boyd es capturado por los policías corruptos y esposado al interior de un furgón; en *Al filo de la muerte*, Sasha Petrovitch es herido de muerte durante el tiroteo inicial; en *El extranjero*, Jonathan Cold es hecho prisionero y pierde momentáneamente la consciencia, quedando a merced de los villanos; en *Venganza ciega*, Robert Burns sufre la explosión de una bomba en sus propias carnes durante el enfrentamiento final con el villano principal; en *Rescate al límite*, William Lansing es golpeado en el transcurso de sus combates; en *Vengador*, Harlan Banks queda gravemente herido después de que le tiendan una trampa y tenga que

y cinco filmes analizados. A pesar de ello, y tal y como se señaló con motivo de la enumeración de las principales características de los periodos *manierista* y *metadiscursivo*, las veces en las que los héroes interpretados por Seagal son dejados fuera de combate o golpeados por los villanos, si bien existen, carecen de consecuencias de relevancia para el desarrollo de la trama. Aún existiendo, estas escenas no llegan a introducir elementos de incertidumbre sobre el devenir ni de la trama, ni de los propios combates: la superioridad de Seagal y sus *alter egos* está siempre fuera de toda duda.

El aikido sólo tiene un principio: la realidad universal de la vida. Por su propia naturaleza como seres humanos vivientes, todos poseemos los secretos básicos del aikido. El propósito del aikido es mejorar las vidas de las personas, hacer florecer sus espíritus y fortalecerlos, y al hacer mejores a la personas mejorar el mundo. El aikido existe en este principio y con este propósito, no en el estilo del movimiento ni en los detalles técnicos a través de los que se enseña el aikido. Si el principio y el propósito está presente, cualquier técnica puede ser aikido. Si están ausentes, también está ausente el aikido (Saotome, 2001: 11).

Los personajes de Seagal se encuentran en una relación solidaria con el universo; su espíritu y su vida no solo tienen sentido, sino que tienen el máximo sentido en cuanto que suyo es el conocimiento de la verdad de nuestro mundo. Esto le permite enfrentarse a este mundo con la ventaja de quien conoce sus secretos, y vencer. Pero no simplemente a los rivales, sino a sí mismo en su búsqueda de la verdad.

Resultan de extraordinario valor las declaraciones del propio Seagal en torno a estas cuestiones —procedentes de una entrevista publicada en *TenShin Dojo*—:

When you become one with all things, you develop a sphere, like a mirror, that is a perfect and accurate reflection of all that is. When somebody attacks with great evil, you reflect that and their greatness will come back at them. You are not God, but you become one with God and you allow God to be the judge of how that technique will come back at them. In other words, if

---

escapar de la policía; en *Equipo de ataque*, Marshall Lawson es repetidamente golpeado durante su enfrentamiento final; en *A tiro limpio*, Matt Conlin recibe un disparo en el transcurso de una de sus misiones; en *Kill Switch*, Jacob es frecuentemente golpeado en los largos e intensos combates del filme; en *Ruslan, la venganza del asesino*, Ruslan recibe repetidos golpes en su enfrentamiento final; en *El protector*, Roland es traicionado y disparado por su compañero de trabajo en el primer acto de la película; y en *A Good Man*, Alexander no puede evitar ser golpeado por la onda expansiva de una explosión al comienzo del largometraje.

somebody attacks me out on the street, I don't think to myself, «I'm going to get this guy and I'm going to kill him». I don't think at all, I just react to his specific energy and I do what I have to do. [...] Whether I take a life or save a life, ultimately there is no difference. I would rather save a life. But if, for example, I was standing in the middle of the street and saw the «night stalker» slit someone's throat and then he turned to kill me, my action might be to terminate him. I would feel bad about taking human life, but I don't feel it would be my decision. It would be an act of my training. Action and reaction in terms of force and levels of negativity. [...] I would rather be nice as I said earlier, but if I have to not be nice, I'm very prepared to do that<sup>708</sup> (entrevista procedente de *TenShin Dojo*).

El aikido es un elemento de importancia capital para entender el universo de la obra de Seagal. Si bien no se han ofrecido más que unas nociones básicas al respecto, las posibilidades de análisis se multiplican. Un nuevo factor se ha introducido a la ecuación y, lo que es aún más importante, gracias a él es posible dotar de una cierta coherencia a todos sus largometrajes; coherencia que permite explicar y comprender algunas de las características más criticadas y menos comprendidas de cuantas abundan en sus obras.

#### **6. 1. 4. El aikido y el cine de acción**

A pesar de haber sido enumerados los principales atributos del aikido, existen todavía ciertas cuestiones sin resolver. El aikido promueve la paz, el amor y la no-confrontación, pero los filmes protagonizados por Steven Seagal suelen ofrecer nítidas imágenes de enfrentamiento, odio, sufrimiento y dolor. El origen de estas contradiccio-

---

<sup>708</sup> «Cuando te vuelves uno solo con todas las cosas, desarrollas una especie de esfera, como un espejo, que es un perfecto reflejo de todo lo demás. Cuando alguien te ataca con gran maldad, eres capaz de reflejarla y emplear esa grandeza en contra de su autor. No eres Dios, pero al volverte uno solo con Dios le permites que sea el juez que decida cómo esa técnica se volverá en contra de su atacante. En otras palabras, si alguien me ataca en la calle, no pienso algo como, “voy a coger a este tío y voy a matarle”. En verdad, no pienso nada. Simplemente reacciono a su energía específica y hago lo que tengo que hacer. [...] Si quito o salvo una vida, no hay diferencia alguna. Preferiría salvar una vida. Pero si, por ejemplo, me encontrase en medio de la calle y viera a un “asaltante nocturno” cortar el cuello a alguien, y después se volviera hacia mí, mi acción podría ser acabar con su vida. Me sentiría mal por arrancar una vida humana, pero no sentiría que fuese mi decisión. Sería el acto reflejo de mi entrenamiento. Acción y reacción en términos de fuerza y niveles de negatividad. [...] Prefiero ser agradable, como dije antes, pero si debo no serlo, estoy completamente preparado para ello».

nes se encuentra detrás del propio concepto de cine de acción. Si bien el cine de Seagal toma el aikido como uno de los elementos básicos para su construcción formal y de contenido, el aspecto formal del cine de acción, especialmente del ciclo de acción de Hollywood, obliga a ciertas distorsiones en la representación que, en última instancia, terminan también por afectar al contenido en tanto que ambos no pueden sino manifestarse de manera conjunta.

El cine de acción, como O'Brian, Schubart, Kendrick y tantos otros autores han señalado, se basa en la agencia, en la voluntad, en el cambio y la violencia. El aikido se opone frontalmente a estos conceptos, por lo que la única manera que el cine de Seagal tiene de articular ambas concepciones es a través de una pronunciada pasividad inicial —que hace aún más acusada la reacción posterior, desmedida y desmesurada— y de una identificación total con los estamentos y grupos sociales más desfavorecidos. De esta forma, a pesar de lo gráfico de la violencia y de la aplicación de técnicas de aikido con fines altamente destructivos —consecuencia directa de las constricciones formales a las que el cine de acción obliga—, estos filmes siguen manteniendo un discurso netamente social que los diferencia significativamente del grueso del ciclo temático de Hollywood de los años ochenta y noventa.

El protagonista de *Por encima de la ley* se preserva los derechos de prisioneros de guerra en Vietnam y se posiciona del lado de un grupo de inmigrantes ilegales procedentes de El Salvador antes que de las propias autoridades competentes como la CIA o el FBI; el de *Difícil de matar* antepone el cumplimiento de su deber moral a la integridad de su propia familia; el de *El último patriota* sacrifica todo lo que le importa por encontrar la cura a una bacteria mortal que está diezmando a la población; el de *Rescate al límite* se implica en la persecución de una peligrosa organización criminal europea solo para proteger la integridad de una niña polaca huérfana a la que ni siquiera conoce en persona, etc.

Además, como el propio Seagal ha señalado en más de una ocasión, el aikido no hace sino reflejar los ataques y la virulencia de quienes agreden. En ese sentido, cuanto mayor sea el odio y la visceralidad de quien ataca, tanto o más será el reflejo que reciba. En este sentido, la presencia de la violencia en la obra cinematográfica de Seagal tiene más que ver con lo corrupto y denostado que está el mundo y los villanos que lo

pueblan, que en el propio arte marcial en sí. El aikido refleja lo que recibe, ni más, ni menos. En palabras de Seagal:

Aikido is serious and it has to work. That is what the founder said and he was right. Aikido has to work. All I'm doing is teaching you how to make your Aikido work because it doesn't work for a lot of you. I try to teach you how to make it real. There is nothing unspiritual about that at all. In fact it's more spiritual. It's real, it's not an illusion, it's not a cartoon. You have to feel it to understand it. [...] And if you can't do that; if you can't walk out into that street and let a couple of gang bangers come at you with baseball bats, and know that you're going to do the right thing, you don't know Aikido. It has to be real; otherwise take up aerobics or something. I go into some dojos and see somebody attacking and the guy falls and nobody touches anybody. [...] We allow the other person to attack and use his own attack against him by becoming one with his movement and utilizing anatomical weak points, joint blocks and throws, etc. In a life and death situation the harder the technique becomes. Often times, the attacker creates the life and death situation, because the harder they come the harder they fall<sup>709</sup> (entrevista procedente de *TenShin Dojo*).

Por toda la violencia y la visceralidad de las escenas de acción, la dialéctica del cine de Seagal ofrece una desconcertante pasividad inicial de su protagonista y una identificación acentuada con las clases más desvalidas de la sociedad, tales como niños o inmigrantes. La introducción de un nuevo elemento que en el epígrafe inmediatamente posterior se analiza —la «acción sucia»—, permite añadir un nuevo elemento cohesionador de la extrema violencia y el aikido.

---

<sup>709</sup> «El aikido es algo serio y tiene que funcionar. Eso fue lo que el fundador dijo, y estaba en lo cierto. El aikido tiene que funcionar. Todo lo que hago es enseñarte cómo hacer el aikido funcionar, ya que percibo que no funciona para muchos de vosotros. Intento enseñar cómo hacerlo real. No hay nada anti-espiritual en ello. De hecho, es mucho más espiritual así, cuando es real; no es ni una ilusión, ni un dibujo animado. Tienes que sentirlo para poder entenderlo. [...] Y si no puedes hacerlo; si no pueden caminar por la calle y dejar que un par de matones vengan hacia ti con sus bates de béisbol, sabiendo que vas a hacer exactamente lo correcto, entonces no sabes lo que es el aikido. Tiene que ser real; de lo contrario, dedícate al aeróbic o a otra cosa. He ido a algunos *dojos* y he visto a gente atacando y cayendo sin que nadie los tocara. [...] Nosotros permitimos que otra persona nos ataque y usamos su propio ataque en su contra mediante nuestra asociación con su movimiento. Para ello, utilizamos puntos anatómicos débiles, bloqueos conjuntos, lanzamientos, etc. En una situación de vida o muerte, la técnica se vuelve más fuerte. A veces, es el atacante el que crea las situaciones de vida o muerte, ya que cuanta mayor sea la fuerza con la que ataca, mayor será su caída».

## 6. 2. La violencia y la «acción sucia»

Otro de los pilares sobre los que se erige la obra cinematográfica de Steve Seagal, y que la diferencia radicalmente del resto de películas contemporáneas del ciclo de acción, es el tratamiento que en ella se hace de la violencia. Hasta el día de hoy, la violencia y el cine ha sido uno de los campos más extensamente tratados en el ámbito de la literatura crítica y los estudios culturales: se ha analizado su pertinencia o no, su influencia en los espectadores, su nivel de realismo o exageración, o el discurso ideológico que encierra, entre otros enfoques y perspectivas.

El cine de Seagal no puede entenderse sin una presencia acentuada de violencia en su seno. Como Aaron Anderson (1998) expone:

Steven Seagal is known for his fighting skill, and the fight sequences in his films stand out for the sense of «realism» they portray. Seagal's characters use quick and brutal tactics. Elbows are snapped with audible cracks in *Above the Law*, eyes gouged in graphic detail in *Marked for Death*, and bodies impaled with broken pool cues in *Hard to Kill*. These graphic (some may say brutal) effects comprise part of Seagal's trademark and reflect his star persona.<sup>710</sup>

La hipotética ausencia de violencia disiparía por completo el sentido de su obra y conduciría a la misma a una inevitable fractura conceptual y formal: el cine de Seagal no puede ser analizado ni contemplado sin tener en consideración la violencia; una violencia que, inexorablemente, se manifiesta de una u otra forma —siempre explícita— en todos y cada uno de los treinta y cinco títulos que ha protagonizado.

### 6. 2. 1. Violencia y cine de acción

Antes de presentar el análisis propiamente dicho de la violencia —y sus manifestaciones— en el cine de Seagal, resulta conveniente delimitar la presencia de esta violencia en el marco del cine de acción en general, y del ciclo de acción de Hollywood en

---

<sup>710</sup> «Steven Seagal es conocido por sus capacidades para pelear, y las escenas de lucha en sus películas se caracterizan por un marcado sentido del “realismo”. Los personajes encarnados por Seagal suelen usar técnicas rápidas y brutales. Los codos se resquebrajan con sonoros “cracks” en *Por encima de la ley*, las cavidades oculares son gráficamente aplastadas en *Señalado por la muerte* y los cuerpos son empalados con palos de billar rotos en *Difícil de matar*. Estas imágenes tan gráficas —algunas directamente brutales— forman parte del sello del cine de Steven Seagal y reflejan su propia imagen en cuanto a estrella cinematográfica».

particular. Por definición, la acción se fundamenta en la confrontación y en el enfrentamiento; en la voluntad por el cambio. Por lo tanto, una primera lectura podría sugerir que la introducción de acciones violentas —sean del tipo o magnitud que sean— ha de ser obligatoria y, en ningún caso, simplemente accesorio. La acción conlleva violencia. No en vano, como ya se señaló, el propio James Kendrick ha llegado a considerar el término «acción» como un sinónimo —sin connotaciones negativas— del de «violencia». El cine de acción pone a los personajes al límite. Frecuentemente, los lleva hasta las fronteras mismas del sufrimiento humano, tanto a un nivel físico como mental; es en esos abismos de desnaturalización, en esos apartados lugares de la existencia, donde la violencia se manifiesta como la única salida posible —y la única necesaria—. Por ello, como numerosos autores señalan, para mantener intacta su pureza, este tipo de cine ha de ser violento por obligación. Y más que por obligación, por necesidad.

Action films present violence as a component of a spectacular visual style, using images of violence to thrill or excite rather than to shock. 1990s action films present graphic violence and pyrotechnic spectacle as exaggerated simulations of real violence and destruction rather than as credible, discomfiting representations of these phenomena, despite ongoing debates about the relationship between fictional and real violence, especially with regard to children<sup>711</sup> (Gallagher, 2006: 47).

La violencia tiende a maximizarse para así potenciar sus perturbadores efectos sobre el espectador. Hiperbólica y excesiva, su manifestación en el cine del ciclo de Hollywood de los años ochenta y noventa es coherente con la hipertrofia de los cuerpos de muchos de sus actores protagonistas. Las aportaciones asiáticas —especialmente hongkonesas— intensificaron esta realidad durante los noventa, si bien —en esta segunda etapa— la superabundancia de la violencia vino de la mano de las coreografías y la puesta en escena más que de los cuerpos de sus protagonistas.

---

<sup>711</sup> «Las películas de acción presentan la violencia como uno de los componentes básicos de su espectacular estilo visual, usando imágenes violentas para excitar y emocionar más que para impresionar. Las películas de acción de los años noventa presentan la violencia gráfica y el espectáculo pirotécnico como simulaciones exageradas de la violencia y la destrucción reales, más que como representaciones creíbles, generando muchas veces cierta incomodidad por ello. Estas representaciones son, hoy en día, fuente de debates sobre la relación existente entre la violencia real y la ficticia, sobre todo en lo que concierne a los niños».

Esto no quiere decir que no puedan existir películas de acción no-violentas, pero resulta casi axiomático que las obras violentas serán las que mejor representen los principios y postulados que todo filme de acción ha de, idealmente, respetar. En el límite no hay cabida para la normalidad: lo excesivo, hipertrofiado, desproporcionado y visceral surge como fuerza básica y motriz del cine de acción, como su «normalidad»; y no solo a nivel de contenido, sino también formal:

La forma otorga prioridad a la acción en su máxima expresión: guión técnico extremadamente fragmentado y planos muy cortos, efectos especiales espectaculares, imágenes contrastadas, colores saturados, montaje a puñetazos, música estrepitosa... No existe el más mínimo espacio para el sueño o la reflexión. El sistema frontal de delimitación implantado se asemeja al de la película publicitaria: se trata de bombardear y de imponer, no de permitir ver y pensar (Pinel, 2009: 17).

Lo extremo y lo hiperbólico es lo único que se mantiene de manera sistemática en este tipo de filmes. El cine de Steven Seagal es fiel y ejemplarizante de esta idea. Todas sus películas<sup>712</sup> han recibido el calificativo moral de Restricted –R–<sup>713</sup> en Estados Unidos que, como recoge la web especializada en entretenimiento *IGN*, significa:

In the opinion of the Rating Board, this film definitely contains some adult material. Parents are strongly urged to find out more about this film before they allow their children to accompany them. An R-rated film may include hard language, or tough violence, or nudity within sensual scenes, or drug abuse or other elements, or a combination of some of the above, so that parents are counseled, in advance, to take this advisory rating very seriously. Parents must find out more about an R-rated movie before they allow their teenagers to view it.<sup>714</sup>

---

<sup>712</sup> La única excepción es *Al filo de la muerte*, filme que cierra el ciclo *manierista*. Obtuvo la calificación inmediatamente inferior: PG-13.

<sup>713</sup> Significa, literalmente, que los menores de diecisiete años deberán ir acompañados por un adulto para visionar ese filme de acuerdo al sistema de calificación vigente en Estados Unidos.

<sup>714</sup> «En opinión del *Board* de Calificación, esta película contiene material para adultos. Se ruega encarecidamente a los padres que obtengan más información sobre la película antes de acompañar a sus hijos a verla. Una película con calificación R puede incluir lenguaje duro, violencia explícita, cierta desnudez en escenas sensuales, abuso de drogas y otros elementos, o una combinación de los elementos anteriores, por lo que se aconseja a los padres tomar esta calificación como un aviso serio. Los padres deben conocer más sobre esta película antes de permitir que sus hijos adolescentes puedan ir a verla».



La violencia trasciende la obra cinematográfica de Steven Seagal en el sentido de que su presencia es tan necesaria como la propia presencia de su persona: sin Seagal, desde luego que no habría un cine de Steven Seagal; pero sin violencia, tampoco. Es de especial relevancia el hecho de que esta omnipresencia de la violencia en sus obras se haya mantenido desde los años ochenta —época en la que prácticamente cualquier filme de acción estrenado en salas era calificado como R— hasta la actualidad, en pleno siglo XXI —momento en el que su cine se manifiesta por ello como una rareza—. El cine actual del ciclo de acción de Hollywood ofrece una violencia más edulcorada, diluida por las *majors* con el comprensible objetivo de intentar llegar a un *target* poblacional más amplio. Resulta extraordinario, como se ha visto, encontrar ejemplos con una calificación moral R en el cine comercial de hoy en día.

En términos de muertes provocadas por los personajes interpretados por Seagal, puede apreciarse una cierta tendencia alcista a lo largo de su filmografía. Durante el periodo *clasicista*, el número medio de muertes provocadas —por película— por los *alter egos* de Seagal es de 15.8; durante el *manierismo*, la cifra disminuye levemente hasta los 13.6; mientras que durante el *metadiscurso*, de nuevo, se recuperan —y superan— los dígitos de la primera etapa: 17.3. El filme con más muertes provocadas por Seagal —o sus *alter egos*— es *Las entrañas de la bestia* —con treinta y dos—, seguido por *Cazadores de sangre* —veintinueve—, *Ley urbana* —veintisiete—, *En tierra peligrosa* —veintiséis— y *El extranjero* —veintiséis—. Por contra, los largometrajes con menor número de muertes provocadas por los protagonistas son *Kill Switch* —dos—,<sup>715</sup> *El último patriota* —cinco—, *En tierra peligrosa 2* —seis—, *Al filo de la muerte* —seis— y *Máxima condena* —siete—.

---

<sup>715</sup> Resulta llamativo el caso de *Kill Switch*, pues a pesar de ser el filme, aparentemente, menos violento —si se contabilizan únicamente el número de muertes provocadas por el protagonista—, es, con mucho, uno de los más sádicos.

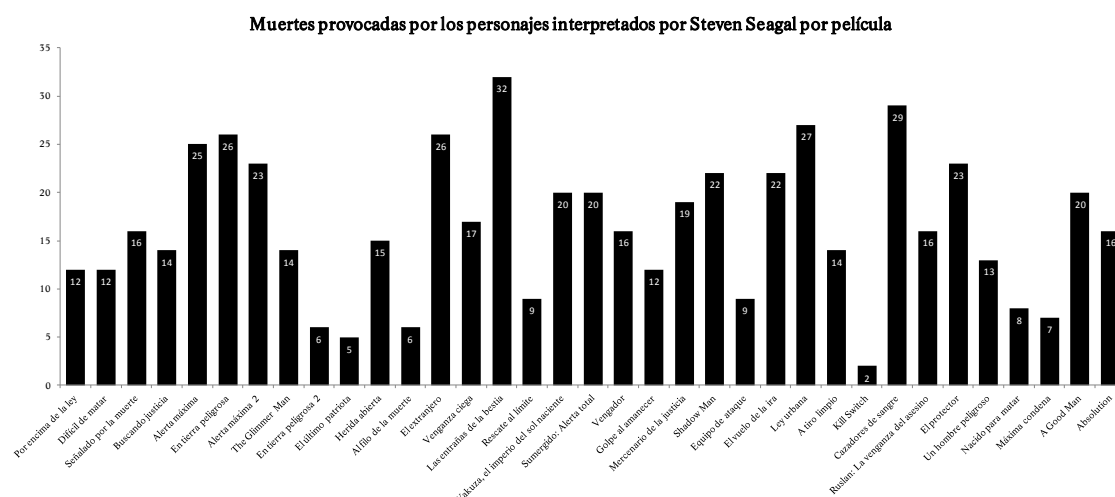


Gráfico 19. Fuente: elaboración propia.

Si se contabiliza el número de muertes totales —es decir, las provocadas por los personajes encarnados por Seagal más el resto de muertes mostradas en pantalla—, las cifras entre los tres periodos son las que siguen. A lo largo del *clasicismo*, el número medio de muertes totales es de 31.0; durante el *manierismo*, de 30.9; mientras que a lo largo del *metadiscursio*, la cifra asciende hasta los 41.5. El filme con mayor número de muertes mostradas en pantalla es, de nuevo, *Las entrañas de la bestia* —ochenta y nueve—, seguido de *Sumergido: Alerta total* —ochenta—, *Mercenario de la justicia* —ochenta—, *Alerta máxima* —cincuenta y ocho—, y *Cazadores de sangre* —cincuenta y siete—. Por contra, los largometrajes con un menor número de muertes exhibidas son *Kill Switch* —diez—, *En tierra peligrosa 2* —doce—, *Rescate al límite* —doce—, *Difícil de matar* —dieciocho— y *The Glimmer Man* —veinte—.

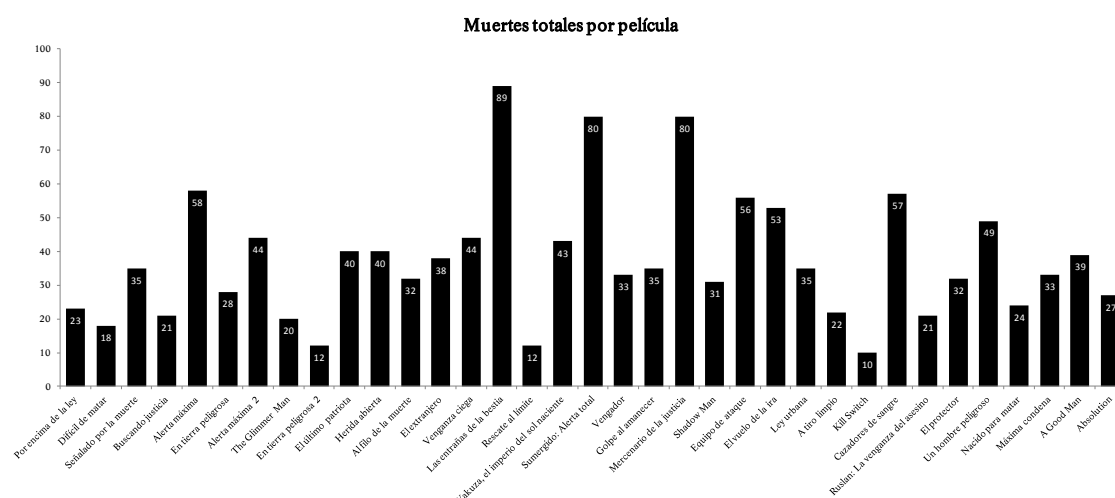


Gráfico 20. Fuente: elaboración propia.

Salvo casos puntuales —*Las entrañas de la bestia*, *Sumergido: Alerta total* y *Mercenario de la justicia*—, existe una cierta estabilidad en el número de muertes mostradas por largometraje. Esta realidad viene a reflejar la escasa variabilidad en términos de violencia global que ha existido a lo largo de la cinematografía de Seagal desde el *clasicismo* hasta el *metadiscorso*. Mientras el ciclo de acción de Hollywood evolucionaba y tendía hacia una violencia más comedida —más en términos de mostración que de disminución en el número de cadáveres—, el cine de Seagal mantenía intacta su esencia: el universo corrupto —y corruptor— reflejado durante los inicios de su carrera se ha mantenido relativamente estable a lo largo de las décadas.

No obstante, la realidad violenta de la cinematografía de Seagal se pone de manifiesto especialmente a través de sus escenas de lucha. Aaron Anderson (1998), al estudiar las escenas de acción de dos polos opuestos en cuanto a realismo de lo que él considera el cine de acción de artes marciales, confronta el cine del actor hongkonés Jackie Chan —acrobático, ligero y espectacular— con el de Seagal —denso, lento y brutal— en los siguientes términos:

The filmed fights of Seagal and Chan exist on opposite ends of what I call the «reality spectrum» of mimetic fights. Such a «reality spectrum» partly derives from the displayed consequences of the fighters' movement. In a Jackie Chan fight, for instance, the characters rarely seem seriously injured as a result of the fight. In a Steven Seagal fight, on the other hand, the characters are almost always graphically shown as seriously injured, maimed, and even killed as a result of the fight. Seagal's fights, for the most part, are specifically staged and shot to look and feel like «real» fights. This shapes the films' marketing strategy. The audience knows that Seagal is a highly trained martial artist who claims to have been in many «real» fights. He is quoted as saying: «many, many different kinds of people came to discredit me, kick ass or kill me, and it never lasted more than a few seconds. And I'm not the one who got hurt or carried away». <sup>716</sup>

---

<sup>716</sup> «Las peleas filmadas de Seagal y Chan son los extremos opuestos de lo que he definido como “espectro de realidad” de los combates miméticos. Un “espectro de realidad” que se deriva, en parte, de las consecuencias provocadas por las técnicas de los luchadores. En una pelea de Jackie Chan, por ejemplo, los personajes rara vez terminan heridos de gravedad como resultado de la confrontación. Por el contrario, en un combate de Steven Seagal, los personajes son mostrados casi siempre como gravemente heridos de manera muy gráfica, mutilados o, incluso, asesinados como consecuencia del mismo. Esta realidad es utilizada en las campañas de marketing. El público sabe de antemano que Seagal es un cualificado

Jackie Chan supo introducir un aire distintivo en el cine de acción de Hollywood de los años noventa al reducir la predominante gravedad de la violencia y apostar por lo cómico, leve y superficial, pero también trepidante y rompedor:

Despite their escalating reliance on spectacular stunts rather than fight sequences, Chan's Hong Kong films always include many hand-to-hand combat scenes. The deliberately comic violence of Chan's films generally runs counter to Hollywood films' graphic violence. Hollywood action violence often provokes laughter through its flagrancy or outrageousness, even when it does not appear in a comedic context. The antirealist spectacles of most Hollywood action films promote reception of screen violence as representation, not as symptom of social violence. Chan's films produce a somewhat different effect—they break down taboos about violence by showing it as a natural extension of physical comedy<sup>717</sup> (Gallagher, 2006: 183).

Seagal, por su parte, aprovecha la mitología generada en torno a su propia figura para generar interés de cara al estreno de sus nuevos filmes y obtener una retroalimentación continuada entre los espectadores, quienes conocen a la perfección de lo que es capaz. Su cine surge así como una representación pretendidamente fiel de sus capacidades de lucha reales. En posteriores epígrafes se incidirá en esta faceta *metaficcional* de su cinematografía.

A través de fracturas múltiples, roturas de huesos, desmembramientos, luxaciones salvajes y sufrimiento desmedido, el cine de Seagal se posiciona como un cine netamente violento y explícitamente áspero —dentro incluso de los ya de por sí violentos cánones del ciclo de acción de Hollywood—: «In the same fast-paced, decisive way, Sea-

---

experto en artes marciales que asegura haber participado en multitud de peleas. De hecho, él mismo ha afirmado: “muchos tipos solían venir a por mí para desacreditarme, patearme el trasero o matarme, y las contiendas apenas duraban unos segundos. Y yo no era precisamente el que se iba malherido”».

<sup>717</sup> «A pesar de la creciente escalada de espectaculares acrobacias en detrimento de las secuencias de lucha, las películas hongkonesas de Jackie Chan siempre han incluido numerosas escenas de enfrentamientos cuerpo a cuerpo. La violencia deliberadamente cómica de sus películas va en contra de la habitual violencia gráfica hollywoodiense. La violencia del cine de Hollywood provoca a menudo risas por lo flagrante y la extravagante forma en la es mostrada, incluso sin aparecer en un contexto cómico. Los espectáculos abiertamente no-realistas de la mayoría de las películas de acción de Hollywood provocan que la recepción de su violencia se dé como mera representación, y no como un síntoma de violencia social. Las películas de Chan producen un efecto diferente: rompen los tabúes sobre la violencia al presentarla como una extensión natural de la comedia física».

gal's films rarely incorporate more than three or four moves in any given fight sequence, and the filmed fights themselves are rapid and often have brutal conclusions»<sup>718</sup> (Anderson, 1998). Cualquiera de los treinta y cinco filmes analizados presenta, en mayor o menor medida, ejemplos de esta característica formal. En *Señalado por la muerte*, durante un enfrentamiento en el interior de una joyería, John Hatcher (Seagal) reduce a un grupo de jamaicanos rivales a base de roturas de huesos y luxaciones; en *The Glimmer Man*, Jack Cole (Seagal) utiliza una tarjeta de crédito con una navaja incorporada para degollar gráficamente a tres criminales rusos; en *Kill Switch* sucede algo similar cuando Jacob (Seagal) destroza el cuerpo de Lazarus, el asesino en serie al que persigue, con un martillo y repetidos golpes en pecho, brazos, piernas y cabeza. Son apenas tres ejemplos —correspondientes a cada uno de los tres periodos en los que se ha dividido su obra— que pueden ilustrar esta destacada y reiterado concepción.

Resulta apropiado recuperar nuevamente el trabajo de Rikke Schubart en torno a los motivos de la pasión y la aceleración en el cine de acción de Hollywood. Schubart toma el cine de Steven Seagal como ejemplo de lo que ella denomina el cine acelerado; un cine basado en la presencia de héroes invencibles y súper humanos, casi nunca en peligro y, más aún, ejecutores de una violencia especialmente intensa toda vez que solamente se puede ofrecer una identificación con la trama y el personaje a través de un incremento de las muertes, de la violencia de las mismas, o de ambas cosas al mismo tiempo. A pesar de ello, rara vez se tiende al *gore*,<sup>719</sup> no al menos de manera directa, si

---

<sup>718</sup> «Tomando como base el acelerado ritmo de su lucha, los filmes de Seagal rara vez incorporan más de tres o cuatro movimientos en sus escenas de pelea, que son además filmadas de manera rápida y precisa, con, habitualmente, brutales conclusiones».

<sup>719</sup> En palabras de George Ochoa (2011: 57): «The term “splatter films” is sometimes used for horror films that are particularly gory in their destructiveness displays. The splattering is generally produced by the destructiveness displays of DDBs (monsters as deformed and destructive being whose deformity causes their destructiveness) as they tear up and root around in human bodies, although when normal fight back they may also splatter the DDBs. In either case, splatter cinema is widely regarded as focusing on the visual exhibition, through makeup and special effects, of destroyed bodies: blood, tissue, organs, and all». [«El término “cine *gore*” suele utilizarse para definir aquellas películas de terror que son particularmente violentas en su exhibición de la destrucción. El *gore* es generalmente producido por las acciones de los DDBs —monstruos deformes y destructivos que, precisamente como consecuencia de su deformidad, provocan destrucción—, capaces de cortar de raíz cuerpos humanos y de sufrir salvajes mutilaciones y destrucción en sus propias carnes. En cualquier caso, el *gore* en el cine se fundamenta en la

bien en ocasiones —como en los ejemplos anteriormente citados— se bordean sus límites. La violencia, pese a extrema, intenta representarse siempre de la mano de la realidad. Aun grotesca, desproporcionada, impía o excesiva, en ningún caso sobrepasa los umbrales de la experiencia humana ni de la identificación —y reconocimiento— por parte del público. Ningún otro actor ni director en el circuito comercial hollywoodiense ha plasmado una violencia tan áspera como la que Seagal muestra de manera continuada en sus filmes; una acción que, de acuerdo a estas características, he considerado oportuno denominar «acción sucia».

### 6. 2. 2. La «acción sucia»

El principal objetivo de la «acción sucia» es simular con el mayor realismo posible los combates y, en general, cualquier escena que contenga —o pueda contener— violencia. No se usan —habitualmente— cámaras lentas que modifiquen las imágenes, ni se hace un uso acentuado del montaje para alterar la realidad —al menos durante los periodos *clasicista* y *manierista*; el *metadiscorso* supone un paso más allá en la deconstrucción del cine de acción, donde cada elemento definitorio es conducido a una capa de superación conceptual, desnaturalizando su sentido primordial y creando, a veces, una realidad nueva e insólita—:

Seagal's use of aikido, as opposed to the more customary karate, results in fight choreography that is more compact and more exotic than that of Chuck Norris films. Also unlike Norris, Seagal does not rely on slow motion. [...] In reference to genre studies of the action film, many critics often assume that fight sequences are constructed in the editing. And while this may pertain to some fights—especially those involving unskilled fighters—I argue that in martial arts films in particular, the editing serves not to construct movement talent where it does not exist, but rather to highlight the actor's movement talents as existing even beyond the editing<sup>720</sup> (Anderson, 1998).

---

focalización de la exhibición visual, a través de maquillaje, efectos especiales, cuerpos destrozados, sangre, tejidos, órganos...»]

<sup>720</sup> «El uso del aikido que hace Seagal, en contraste con el empleo más habitual del kárate, ofrece en los combates coreografiados una visión más compacta y exótica que la de los filmes de Chuck Norris. De igual modo, Seagal, a diferencia de Norris, no basa sus enfrentamientos en la cámara lenta. [...] En estudios teóricos sobre el género, numerosos críticos mantienen que las escenas de acción están fundamentadas en el montaje. Aunque esto puede ser cierto en algunos combates concretos —especialmente, en aquellos en los que se ven involucrados luchadores no especializados—, sostengo que, en los filmes de

El cine de Seagal persigue una plasmación seca, áspera y brutal de los combates; nunca se busca realizar coreografías elaboradas o espectaculares en el sentido más teatral. Por esto, los enfrentamientos suelen ser cortos y directos, favorecidos además por el empleo del aikido, un arte marcial que ningún otro actor del ciclo de acción de Hollywood emplea y que auspicia la rapidez y rotundidad de los movimientos.

Theatrical fights differ from «real» fights partly because they try to convey a story. A theatrical fight is designed to be «intelligible» to an audience. That is to say, a theatrical fight is specifically constructed so that an audience can clearly see and hear what is going on. A real fight's tactics, however, often result in the complete opposite—since an actual combatant would face a severe disadvantage if his opponent could see what was about to happen. Real fights often involve hiding an attack until the moment it is launched. Any «real» fighter wants a single attack or series of attacks to damage or disable an opponent before the defender can counter. Clearly, a theatrical fight has a very different purpose from a real fight. In essence, theatrical fights represent real fights in a codified way. The theatrical fights are designed to convey a narrative story of conflict through representational movement. This means that any time a fight's primary purpose ceases to be about actually damaging an opponent and begins to entail presenting a movement-story to a viewing audience, a certain amount of stylization automatically is employed. One important aesthetic aspect of this stylization then becomes the musicality of the fight itself<sup>721</sup> (Anderson, 1998).

---

artes marciales, la edición no sirve para construir un talento donde no existía previamente, sino más bien para resaltar y destacar los ya existentes y habilidosos movimientos de los luchadores profesionales».

<sup>721</sup> «Las peleas dramatizadas difieren especialmente de las “reales” en que tratan de contar una historia. Una pelea dramatizada está diseñada para ser “inteligible” para el público. Esto quiere decir que está construida y planificada con el objetivo de que la audiencia sea capaz de ver y oír todo lo que en ella sucede. Las tácticas de las peleas “reales”, sin embargo, suelen basarse en todo lo contrario —un verdadero combatiente sufriría una grave desventaja si el contrincante realmente viera lo que va a hacer—. Los combatientes “reales” buscan ocultar sus golpes hasta el preciso momento en que estos son lanzados. Cualquier luchador “real” solamente busca un único ataque o una serie corta de ataques para dañar o desarmar al rival antes de que este pueda contrarrestar. Así, una pelea dramatizada tiene un propósito completamente distinto al de una pelea real. En esencia, las peleas dramatizadas representan peleas reales, pero de manera codificada. Las peleas dramatizadas están concebidas para transmitir una cierta *narratividad* del conflicto a través de la representación del movimiento. Esto significa que cada vez que uno de los objetivos primordiales del combate deja de ser el provocar daños al oponente y comienza a ser la mera representación de una serie de movimientos de cara al público, un cierto grado de estiliza-

El uso del aikido permite potenciar esta realidad. Se trata de hacer los combates realistas con pocos golpes y profusión de sangre. La máxima por la que se rige el cine de acción en relación a la violencia es sencilla: si alguien es disparado, ha de sangrar; del mismo modo que si es decapitado, acuchillado o golpeado brutalmente. Es un aspecto primordial. La «acción sucia» hace que los combates sean —como la propia palabra indica— sucios, no queriendo con ello lograr otra cosa distinta que la de mostrar en su justa medida lo despreciables que son los mismos y lo indigna que es siempre la lucha entre personas.

Muy ligado a la creencia del aikido, Seagal muestra con la «acción sucia» en sus filmes la cara más despreciable del ser humano, no con el ánimo de incentivar ni estilizar el uso de la violencia, sino por lo contrario: en sus películas no existe edulcoración alguna; las coreografías no se desarrollan para hacer más espectacular los combates, sino para que sean más viscerales e innobles —la «acción sucia» representa igualmente la corrupción social, moral y espiritual de la sociedad, representada en los villanos; los ataques de estos, por lo tanto, representan su condición, mientras que los contraataques de Seagal simplemente reflejan esa «suciedad» que recibe (en consonancia y armonía con los principios del aikido)—. A propósito de *Buscando justicia*, Aaron Anderson (1998) comenta cómo se juega con la coreografía para crear tal sensación mediante la descripción de un fragmento del enfrentamiento de Gino Felino (Seagal) con una serie de maleantes en un bar:

Each of these blocks and attacks is accented with clear, audible sounds. With each attempted attack, we hear the «swish» of air and the «thud» of a block; and with each attack of Seagal's flail, a loud «crack», as the pool-cue strikes like a drum on bone. These blocks and attacks have a regular rhythm. [...] Here, the sequence sets up a sort of musical rhythm («block-crack, block-crack, crack-kick, throw»). This rhythmic sequence then ends the same way it begins. The first man, Tattoo (after spitting out his teeth) yells, «Mother-fucker, you knocked my teeth out!» and attempts an attack. Seagal blocks Tattoo's punch with his left hand and «cracks» him in the head with the flail in exactly the same rhythmic fashion as before.<sup>722</sup>

---

ción es empleado de manera automática. La musicalidad de la propia lucha se convierte entonces en un importante aspecto estético en esta estilización».

<sup>722</sup> «Cada uno de los bloqueos y ataques se acentúa con el uso de sonidos audibles. Con cada intento de ataque, escuchamos el rumor del viento o el golpe sordo de un golpe; y con cada golpe de Seagal, un



La búsqueda de realismo y crudeza, en ocasiones en ausencia incluso de banda sonora *extradieética*, hace que las consecuencias de los golpes —los huesos que se parten, los dientes que se caen o las fracturas de narices, dedos y costillas— funcionen como una suerte de banda sonora; la banda sonora de la violencia, de la «acción sucia».

Probablemente, el referente más importante de esta concepción ideológica se encuentra en uno de los cineastas cuya labor en la conformación del cine contemporáneo estadounidense fue más decisiva: Sam Peckinpah. Peckinpah, realizador de largometrajes como *Grupo salvaje* (*The Wild Bunch*, Sam Peckinpah, 1969), *Perros de paja* (*Straw Dogs*, Sam Peckinpah, 1971) o *Quiero la cabeza de Alfredo García* (*Bring Me the Head of Alfredo García*, Sam Peckinpah, 1974), contaba entre sus principales señas de identidad con un fascinante —y fascinado— uso de la violencia: su objetivo era provocar repulsa mediante la exhibición de una violencia desmedida, una suerte de ultraviolencia —acrecentada por el empleo de ralentizaciones—, y ofrecer así la visión de una sociedad contaminada y corrompida. El cine de Steven Seagal, sin depender tanto del uso de cámaras lentas, valiéndose de otro tipo de recursos formales y estilísticos, y tamizado por otros principios distintos, persigue objetivos análogos:

Peckinpah aimed to stylize his materials and that this stylization proceeded from his conviction that it was the only way to wake people up to violence in a culture—late 1960s America—whose convulsions, he believed, had anesthetized them to bloody death. Peckinpah felt that people had become inured to violence through the medium of television, which domesticated the violence of the Vietnam War and, by sandwiching it between commercials, insinuated it into the daily routines of consumer life. In a culture and during a period so heavily saturated with killing, people had become oddly desensitized, he believed, and he felt that by heightening violence through the artifice of style he could break the cycle of consumption in which the era's disturbing social violence was embedded. In this regard, he was a filmmaker with a didactic so-

---

fuerte “crack”, como el que hacen los palos de billar al chocar con una batería o un hueso. Estos bloques y ataques tienen un ritmo regular. [...] La secuencia establece una especie de ritmo musical basado en los golpes —“block-crack, block-crack, crack-kick, throw”—. La secuencia rítmica termina de la misma forma en la que comenzó. El primer hombre, Tattoo —después de escupir algunos dientes que ha perdido—, grita: “¡Hijo de puta, me has roto los dientes!”, e intenta un ataque. Seagal bloquea su ofensiva con la mano izquierda y le golpea fuertemente la cabeza con la misma secuencia rítmica del principio».

cial agenda, and he aimed to place camera style at the service of this agenda<sup>723</sup> (Prince, 2000c: 176).

En palabras del propio Peckinpah, su intención no era otra sino la de mostrar lo deleznable que podían llegar a ser las conductas —violentas— de los seres humanos, toda vez que la violencia en su época se encontraba banalizada y despojada de su carácter trascendental:

We watch our wars and see men die, really die, every day on television, but it doesn't seem real. We don't believe those are real people dying on that screen. We've been anesthetized by the media. What I do is show people what it's really like—not by showing it as it is so much as by heightening it, stylizing it. [...] The only way I can do that is by not letting them gloss over the looks of it, as if it were the seven o'clock news from the DMZ. When people complain about the way I handle violence, what they're really saying is, «please don't show me; I don't want to know; and get me another beer out of the icebox»<sup>724</sup> (Prince, 2000c: 176).

Otro cineasta de reconocido prestigio, esta vez asiático, que mantiene una postura similar en cuanto al empleo de la violencia con intereses contrapuestos a los del enaltecimiento y la apoteosis de la misma es Takeshi Kitano. Acusado en ocasiones de

---

<sup>723</sup> «Peckinpah estilizaba sus obras fiel a su firme convicción de que esta era la única forma de hacer llegar la violencia a la gente en una cultura —los Estados Unidos de los años sesenta— cuyas convulsiones, pensaba, les había anestesiado y condenado a sufrir una muerte lenta. Peckinpah sentía que la gente se había acostumbrado a la violencia a base de verla en la televisión; sentía que se había domesticado la crudeza de la Guerra de Vietnam al comprimirla entre bloques de anuncios comerciales y convertirla en una parte de la rutina diaria consumista de los espectadores. En una cultura y durante un periodo tan saturado por la muerte, la gente, a su juicio, se había anestesiado; [Peckinpah] sentía que tratando la violencia a través de la estilización podría romper ese ciclo de consumición insensibilizada. En este sentido, fue un cineasta con una agenda social didáctica que pretendía poner su estilo de realización al servicio de esta».

<sup>724</sup> «Vemos nuestras guerras y cómo los hombres mueren en ellas —y mueren realmente— todos los días en televisión, pero no parece real. No creemos que esas personas que están muriendo en pantalla sean reales. Hemos sido anestesiados por los medios de comunicación. Lo que yo hago es mostrar a la gente lo que realmente significa, no tanto mostrándolo de manera natural, sino intensificada y estilizada. [...] La única forma de lograrlo es evitar que la gente pueda mirar y pasarlo por alto como hace con las noticias de las siete de la tarde de la DMZ. Cuando la gente se queja de la forma en la que trabajo con la violencia, lo que realmente dicen es, “por favor, no me lo enseñes; no quiero saber; y sácame otra cerveza de la nevera”».

hacer un uso salvaje de la violencia, lo cierto es que tras esa mostración existe toda una ideología que dista mucho de la mera exhibición gratuita:

Sin ninguna espectacularidad, la violencia llega repentinamente, sorprendiendo como un gag. Ninguna identificación con los personajes que la ejercen es posible: carecen de toda dimensión heroica y sus acciones parecen descargas pulsionales carentes de una funcionalidad razonable. Esta violencia, desnuda de coartada racional, sorprende dolorosamente al espectador de los films convencionales del género, cuya violencia abundante e indolora lo anestesia. [...] Kitano explica su postura ética al respecto: los que ejercen la violencia serán sometidos a ella; en sus filas no existe el *happy end*, porque los que han matado, acaban muriendo. Cuando los críticos estadounidenses criticaron sus films por violentos, acusándole de dar mal ejemplo, los opuso: «La violencia en mis films es una violencia que hace mucho daño. En un film, este dolor permite neutralizar la violencia. Pero vosotros no hacéis más que films sin dolor [...] Es necesario que la violencia haga daño. Cuando es dolorosa, entonces resulta aborrecible» (Vila, 2010: 23).

Si bien los objetivos finales que persiguen estos cineastas con su particular uso de la violencia son distintos, ambas manifestaciones ofrecen interesantes lecturas dentro del marco del uso de la violencia con fines más elevados que los de la mera mostración gratuita de la misma. A pesar de explícita y excesiva, la presencia de la violencia en el cine no conlleva, *per se*, una apología de la misma. El ciclo de acción de Hollywood es un perfecto ejemplo de esto. Pese a las numerosas muestras de violencia desfasada de las que da muestra, sobre todo en los años ochenta y noventa, el público que conoce los códigos de estas obras no percibe ensalzamiento o elogio alguno:

Increasingly graphic depictions of violence are a key site of elision and displacement. Spectacularly destructive hand-to-hand combat, gun battles, and explosions appeal to audiences familiar with the genre's existing formal conventions and special effects. Displays of violence also transfer violence's narrative and social meanings into the purely aesthetic sphere. Viewers learn to enjoy displays of violence as displays rather than as violence. Even films awash in violence need not necessarily represent conservative or nihilistic worldviews. Viewers may interpret action films as commentaries on violence

or on cinema's propensity for violence, rather than as glorifications of social violence<sup>725</sup> (Gallagher, 2006: 51).

Para entender el sentido completo del empleo de la violencia a través de la «acción sucia» en el cine de Steven Seagal, es preciso considerar el fuerte vínculo de unión con el aikido, analizado en el capítulo inmediatamente anterior. La «acción sucia» persigue la crudeza máxima de la realidad, y es mostrada durante estos instantes —de combates o de acción en general— como indeseable e impura. Los huesos rotos, la profusión de sangre o los golpes poco estéticos que los personajes interpretados por Seagal suelen propiciar a sus enemigos pretenden mostrar que, en verdad, la violencia no engendra nada bello. En el epígrafe anterior, se señalaron las distensiones en el discurso ideológico que el uso del aikido introducía en los filmes de Seagal. El aikido, arte marcial de la paz y el amor, se emplea fundamentalmente como arma contra los villanos. Esta aparente contradicción se suaviza mediante el concepto de la «acción sucia». Así, los combates y la violencia no son deseables: son despreciables. No se usan como una salida deseable de cualquier conflicto, sino como la única posible dentro del marco social apocalíptico y horrendo que el cine de Seagal ofrece, como se detallará en el próximo epígrafe. En declaraciones sobre la presencia de la violencia en sus filmes, Seagal ha comentado que es una parte inherente del ser humano que no puede obviarse en sus películas. Con motivo del estreno de *Herida abierta*, Seagal señaló en una entrevista recogida por *Cinema Confidencial*:

I've made a lot of movies with the same amount of violence with that kind of content in it. My feeling is that film has to be about life and all the different machinations of life. If we were to censor the common aspects of life, meaning the kinds of things that happen every day, particularly in a cop's life or something, it would not only be unrealistic, but it would be worse than the

---

<sup>725</sup> «El incremento en las representaciones gráficas de la violencia es un hecho clave de elisión y desplazamiento. Combates cuerpo a cuerpo espectaculares y destructivos, tiroteos y explosiones apelan a las audiencias familiares con las convenciones formales existentes del género y los efectos especiales. Los ejemplos de violencia también transfieren una cierta narrativa de la violencia y un significado social dentro de la esfera de lo puramente estético. Los espectadores aprenden a disfrutar de las manifestaciones de la violencia más como representaciones que como formas de violencia en sí misma. Incluso las películas inundadas por la violencia no necesariamente reflejan visiones del mundo conservadoras o nihilistas. Los espectadores pueden interpretar el cine violento de acción como meros comentarios sobre la violencia o la propensión de la violencia en el cine, más que como una glorificación de la violencia social».

worst kind of censorship and very misleading. [...] It's not indicative of violent films being criticized because these violent films are everywhere in the world and there are certain societies where there isn't any violence at all. [...] The reason for the increase in violence in the United States of America is the degeneration of our judicial system, and more than that, it's the degeneration of the family. You have a situation where it's harder for people to make ends meet and the parents are breaking up, the children don't have parents to love them and guide them, and teach them right from wrong. They're hitting the streets and doing drugs and gangs. These are the things that are contributing to violence in the United States, not the movies<sup>726</sup> (Chau, 2001).

En la visión de Seagal es la sociedad la que está corrupta y genera la violencia. El aikido se manifiesta como la barrera que puede detener esta perenne decadencia y degeneración, pues devuelve a los villanos sus mismos ataques. Seagal recupera el origen etimológico del aikido —y las artes marciales en general— y presenta la idea del mismo como un saber especialmente indicado para detener el mal, para parar las guerras. Como comenta:

If you look, Budo, if you look at the original Chinese calligraphy and you break it down, it means to stop war. Stop arms, stop war. So Budoka is a heihoka, a warrior who is really a warrior for peace, or a man of peace. You have to be powerful enough to stop war, [...] because if you're weak you can't stop war, you get warred upon. [...] And Budo has that yin and yang, it has that Tate to yoko no ito, izu no mitama to mizu no mitama. These are all Shinto terms. Yoko no ito means moon, feminine, water, love, the power of forgiveness, the power of love. Tate no ito means sun, we talk about masculine, we talk about fire, we talk about the power of decision. That is the time

---

<sup>726</sup> «He hecho numerosos filmes con la misma cantidad de violencia que hay en este. Mi sensación es que las películas tienen que ser como la vida misma y representar todas las facetas de esta. Si censurásemos los aspectos comunes de la vida, es decir, el tipo de cosas que ocurren todos los días, sobre todo en la vida de un policía, no solamente estaríamos faltando a la realidad; sería peor que la peor clase de censura, además de muy engañoso. [...] Criticar una película por ser violenta no es indicativo de nada, dado que estas películas violentas son vistas en todo el mundo y hay ciertas sociedades donde no existe violencia en absoluto. [...] La razón del incremento de la violencia en Estados Unidos es la degeneración de nuestro sistema judicial, y más que eso, la degeneración de la familia. Te encuentras con situaciones en las que es difícil para muchas personas llegar a fin de mes; y los padres se separan, los hijos no tienen padres a los que amar y que les sirvan de guía para diferenciar el bien del mal. Salen a las calles y enseguida caen en las drogas y las bandas. Este tipo de cosas son las que están contribuyendo a aumentar la violencia en Estados Unidos, no las películas».

when you don't forgive, that is the power to cut. Those two elements have to live within you in perfect harmony or you're out of balance, and that is the way to murder your essence of Budo too. You have to have the ability and capability to decide to make decisions, to cut, to kill, and at the same time, you have to have the ability to love, to forgive, to be understanding. And those have to work together, but Budo is all of those things and Aikido is one of the millions of martial arts under the vast umbrella of Budo<sup>727</sup> (entrevista procedente de *TenShin Dojo*).

Estas nociones contrapuestas del aikido facilitan la comprensión del cine de Seagal. Esa doble vertiente —amor y destrucción— encuentra así una cierta armonía o convivencia. La «acción sucia» facilita esta tarea y funciona como uno de los elementos primordiales del discurso a la hora de combinar ambos conceptos: promueve la violencia —las más altas cotas de violencia— pero solo para mostrar lo inhumano, despreciable e impuro de la misma. La «acción sucia» es la manifestación cinematográfica del yin y el yang del aikido. Y es ahí donde radica su importancia. El hecho de usar planos especialmente estáticos; de centrar el objetivo de la cámara en el punto exacto donde se produce el daño —un hueso partido, un acuchillamiento en la cara, una decapitación, etc.— y no en disposiciones estéticamente bellas; de dar golpes en lugares poco comunes, con técnicas igualmente inusuales; de ver a villanos suplicar por su propia vida, arrugándose como niños arrepentidos sin que de nada les sirva; de humillarles, etc. Todo ello se alinea y da forma al discurso de desprecio por la violencia. La violencia solo produce más violencia, y los personajes encarnados por Seagal, conocedores de la

---

<sup>727</sup> «Si tomas las artes marciales, miras a su caligrafía china original y la descompones, verás que significa detener la guerra. Detener las armas, detener la guerra. Así que el practicante de artes marciales es un *heihoka*, un guerrero que, en verdad, lucha por la paz; un hombre de paz. Tienes el poder suficiente como para detener la guerra, [...] porque si eres débil, no podrás hacer nada por detener guerra alguna, tienes que pelear en ella. [...] Las artes marciales tienen ese yin y yang, ese “Tate to yoko no ito, izu no mitama to mizu no mitama”. Son todos términos sintoístas. “Yoko no ito” significa luna, femenino, agua, amor, el poder de perdonar, el poder de amar. “Tate no ito” significa sol, trata sobre la masculinidad, sobre el fuego, sobre el poder de decisión. Es el momento en el que no perdonas, es el poder de cortar. Estos dos elementos tienen que convivir en tu interior en perfecta armonía; de lo contrario, estarás desbalanceado, y no hay manera más rápida de traicionar el espíritu de las artes marciales que esa. Tienes que poseer la habilidad y la capacidad de tomar decisiones, de cortar y matar, todo al mismo tiempo, pero también tienes que poder amar, perdonar y ser comprensivo. Y todos estos conceptos han de funcionar juntos. Las artes marciales son todas estas cosas, y el aikido es solamente uno de los millones de artes marciales existentes».

filosofía del aikido y de la verdad, a pesar de usar la misma violencia que ellos, lo hacen estando sobre ellos, como mera reacción mecánica.

### 6. 2. 3. La «acción sucia» en movimiento: *Señalado por la muerte*

Uno de los ejemplos más significativos de la filmografía de Seagal en cuanto al empleo de la violencia y la «acción sucia» se encuentra en el filme *Señalado por la muerte*. La película, una de las más sanguinarias de su obra, posee una escena que ha dado pie a numerosas interpretaciones y análisis: la muerte del villano final, Screwface.

The primary reason [...] that this film is ranked as Seagal's best is because of its dynamic martial arts sequences. There are several extended fight scenes, most notably one that takes place in a jewelry store, where Seagal basically tortures two bad guys by redecorating the store with them. The final showdown at Screwface's headquarters, where Seagal showcases his rapid-fire striking techniques, is also impressive<sup>728</sup> (Allen, 1994b: 34-35).

La trama de la película gira en torno a la cruzada que John Hatcher (Seagal) emprende contra una peligrosa banda de jamaicanos toda vez que estos han atacado e intentado asesinar a su familia —después de que Hatcher se inmiscuyera fortuitamente en un asunto de negocios entre los jamaicanos y la mafia italiana—. A lo largo de su venganza, Hatcher persigue, ajusticia y reduce a sus enemigos. Con dieciséis muertes a sus espaldas, es la segunda película del periodo *clasicista* con mayor número de muertes provocadas por el personaje interpretado por Seagal —solo por detrás de *Alerta máxima*, donde Ryback (Seagal) provoca veinticinco muertes—. Además, es el filme del periodo con mayor número de muertes provocadas por arma blanca —lo que, dadas las características de la «acción sucia», implica mayor violencia gráfica que las muertes por arma de fuego—.

Sin embargo, la escena más relevante para la delimitación de la «acción sucia» se produce al final, con la segunda muerte de *Screwface* —segunda porque, a medida que avanza el filme, se descubre que el aparente poder sobrenatural que poseía *Screwface* se fundamentaba en el hecho de que no era una sola persona, sino dos: dos her-

---

<sup>728</sup> «La razón principal [...] por la que esta película está considerada como la mejor de Seagal es por sus dinámicas secuencias de artes marciales. Hay bastantes y extensas escenas de lucha; la más destacada es la que tiene lugar en una joyería, donde Seagal básicamente tortura a dos tipos con los que decora el local. El enfrentamiento final en el cuartel general de Screwface, donde Seagal muestra sus técnicas y veloces movimientos, es también impresionante».

manos gemelos—. Es una de las muertes más atroces e hiperbólicas del ciclo de acción de Hollywood —toda vez que *Señalado por la muerte* es un filme de corte realista, no fantástico—. Hatcher, tras un combate reñido entre ambos, ejecuta sobre *Screwface* hasta cuatro acciones mortales —y diferentes— seguidas, lo que sobrepasa, con mucho, cualquier acto de violencia “racional”. En las críticas cinematográficas de la época, numerosos comentarios reflexionaron sobre la brutalidad del filme; e, incluso, algunos mostraron su sorpresa por el hecho de que la cinta hubiese recibido únicamente una calificación moral de R y no directamente de NC-17,<sup>729</sup> reservada para aquellos largometrajes brutalmente explícitos:

No question about it, *Marked for Death* is exceedingly well-crafted in all aspects—even sections of L.A. are made to stand in for both Jamaica and Chicago seamlessly—but its literally bone-crunching brutality and copious bloodshed surely limits its appeal to hard-action fans. Indeed, you have to wonder if it would receive the new NC-17 rating where it coming up for review now instead of the usual R<sup>730</sup> (Thomas, 1990).

---

<sup>729</sup> Como se recoge en la web especializada IGN: «No one 17 and under admitted. This rating declares that the Rating Board believes that this is a film that most parents will consider patently too adult for their youngsters under 17. No children will be admitted. NC-17 does not necessarily mean “obscene or pornographic” in the oft-accepted or legal meaning of those words. The Board does not and cannot mark films with those words. These are legal terms and for courts to decide. The reasons for the application of an NC-17 rating can be violence or sex or aberrational behavior or drug abuse or any other elements which, when present, most parents would consider too strong and therefore off-limits for viewing by their children». [«Menores de 17 años no admitidos. Esta calificación declara que el *Board* de Calificación cree que esta es una película que la mayoría de los padres considerarían como demasiado adulta para jóvenes menores de 17 años. Los niños no serán admitidos. NC-17 no significa necesariamente “obsceno o pornográfico” en el sentido tantas veces asociado a estas palabras. El *Board* no puede definir la película con esas palabras; son términos legales y es trabajo de los tribunales pronunciarse al respecto. Los motivos para la aplicación de una calificación NC-17 pueden ser la violencia, el sexo, el comportamiento aberrante o el abuso de drogas y otros elementos que, estando presentes, la mayoría de padres consideran demasiado fuertes y, por lo tanto, fuera de los límites de lo que sus hijos pueden ver».]

<sup>730</sup> «Sin duda, *Señalado por la muerte* es un producto perfectamente elaborado en todos los sentidos —funcionan incluso las zonas de Los Ángeles que se emplearon para representar Jamaica o Chicago—, pero su explicitud y violencia, con múltiples roturas de huesos y un derramamiento abundante de sangre, limita su atractivo al núcleo duro de fans del cine de acción. De hecho, probablemente te preguntes si debería haber recibido el nuevo calificativo NC-17 en lugar del usual R».



El villano, *Screwface*, sufre en sus propias carnes hasta cuatro ataques que, por sí solos, serían suficientes para causar la muerte en cualquier persona. El ensañamiento refleja a la perfección lo que la «acción sucia» significa. No se trata de matar al contrincante, ni siquiera de hacerle sufrir: es una cuestión de matarle, rematarle, volverle a matar, y hacerle sufrir salvajemente en el trayecto hacia esa irrefrenable e insalvable muerte. Un fiel reflejo de cómo *Screwface* ha estado ejerciendo el mal y cómo, a través de Seagal —y su aikido—, este se vuelve directamente en su contra.

Después de un combate de espadas y tras una breve escaramuza en la que ambos quedan desarmados, Hatcher, con sus manos desnudas, aprieta y aplasta los ojos de su adversario. *Screwface*, que sangra —y grita— profusamente a través de las cuencas oculares, completamente desvalido, es sostenido por Hatcher y utilizado como escudo humano para atravesar una pared del local. Recogiéndole entonces del suelo como si de un simple muñeco de trapo se tratara, y levantándole en el aire, Hatcher le deja caer de espaldas sobre su rodilla, partiéndole la columna vertebral con el brusco movimiento. El informe cuerpo de *Screwface* aún no ha obtenido su castigo final. Inmediatamente después, Hatcher lanza el cuerpo del villano contra una pared de madera, atravesándola como si de una fina lámina de papel se tratase. Al otro lado se encuentra el hueco de un ascensor. El cuerpo moribundo de *Screwface* cae en picado a través del mismo desde una cota de varios pisos. El simple impacto contra el suelo desde una altura tal sería suficiente para matarlo, pero la dialéctica de la «acción sucia» requiere que al final del hueco del ascensor haya un enorme elemento picudo y perpendicular al suelo, cuya única función es la de atravesar el amorfo cuerpo de *Screwface* al caer desde lo alto —sin ojos y con la columna vertebral partida—.

A pesar de que este tipo de enfrentamientos finales suelen ser intensos y violentos, en *Señalado por la muerte* se alcanzan cotas de violencia que se antojan privativas para una película comercial hollywoodiense no-independiente:

Final resolution of the problem always involves a violent exchange between the forces of good and evil, during which time the hero unleashes a wrath of restorative violence bringing about the bang before the calm at the film's conclusion. [...] The finale of action-adventure films, during which the hero metes out the villain's punishment, is almost always an elaborately choreographed dance of violence and bloodshed. The destruction of the villain is usually Dante-esque in nature, which is to say that the punishment received

reflects the very old maxim of justice, «I do unto you as you do unto me». Thus, how the villain meets his end is a direct reflection of his own evildoing in the story<sup>731</sup> (Schneider, 2004: 90-91).

La «acción sucia» trasgrede en ocasiones —como en la presente— esta máxima del castigo relacionado con la maldad.

Si bien los atributos formales y de contenido del concepto de la «acción sucia» solamente encuentran su sentido pleno en la obra cinematográfica de Seagal, la vertiente más formal del concepto es fácilmente reconocible —al menos, parcialmente— en algunas obras del ciclo temático de los ochenta y noventa —*Commando*, *Cobra*, *el brazo fuerte de la ley*, *RoboCop*, *Desafío Total* o *Cara a cara* serían acertados ejemplos—. Hoy en día, las *majors* se esfuerzan por estrenar filmes políticamente correctos y dirigidos a todos los públicos.

Por su parte, Seagal —como ya se comentó con anterioridad en el presente trabajo de investigación— ha quedado anclado en su propio microcosmos, al margen de la industria, produciendo su particular tipo de cine —con una carga simbólica y conceptual mayor de lo que se tiende a considerar— y ocupando un nicho de mercado muy concreto —pero lo suficientemente grande como para generar una economía a escala a nivel de producción, con varios filmes estrenados al año— que él mismo se encargó de crear con sus películas a lo largo de los periodos *clasicista* y *manierista*.

### 6. 3. Corrupción política y social

Uno de los principales tópicos de la obra cinematográfica de Seagal tiene que ver con la corrupción política y social, entendida en el más amplio de los sentidos. Desde la primera hasta la última de las películas analizadas posee, al menos, uno de los dos tipos de corrupción señalados. La corrupción política ha sido la que más habitualmente ha sido analizada en la literatura crítica. Desde Susan Jeffords a Yvonne Tasker o Lisa

---

<sup>731</sup> «La resolución final siempre implica un intercambio violento entre las fuerzas del bien y del mal, tiempo durante el cual el héroe desata una ira de violencia restauradora —que provoca el caos y la destrucción— previa a la calma final. [...] En la conclusión de las películas de acción/aventuras el héroe fija la pena del villano, y esta es casi siempre una coreografiada y diabólica danza de violencia y derramamiento de sangre. La destrucción del villano es habitualmente de naturaleza dantesca; los castigos impuestos por el héroe reflejan la más antigua máxima de justicia, “te hago a ti lo que tú me has hecho a mí”. Por lo tanto, el castigo con que se encuentra el villano al final del relato es un reflejo directo de su comportamiento a lo largo de la historia».

Purse, son pocos los autores que no han situado las obras estadounidenses de acción de los años ochenta y noventa —especialmente las primeras— dentro de un lugar muy específico del espectro político. Empero, si bien el ciclo temático de acción de Hollywood ha sido predominantemente considerado como un cine de ideología conservadora o de derechas, el de Seagal ha bordeado con frecuencia —cuando no directamente sorteado— estas clasificaciones. Su localización en el espectro político se sitúa ideológicamente en una disposición de izquierdas —o, directamente, anarquista—. La crítica al sistema capitalista, el rechazo al abuso de poder —presentado de manera habitual como una consecuencia inevitable de la burocratización, en lo cual mantiene nexos de unión con el cine vigilante y el *fronterismo* moderno de los años setenta y ochenta—, la reiterada descripción de la corrupción que asola las principales instituciones gubernamentales —CIA, FBI, marina, ejército, senado, departamentos de policía— y la defensa de los más débiles —y las clases más desfavorecidas— conforman el grueso de las tramas —y críticas— de los filmes protagonizados por Seagal, desde el periodo *clasicista* hasta el *metadiscursivo*.

En *Por encima de la ley* —su debut cinematográfico—, a los pocos minutos de metraje se hace una referencia a la CIA —la primera de las innumerables que a lo largo de su filmografía tendrían lugar—. En ella, Nico Toscani (Seagal) cuenta en *voice over* algunos episodios de su pasado. Nelson Fox (Chelcie Ross), uno de los compañeros del protagonista, es descrito como un alcohólico y trasnochado antes siquiera de que sea posible ponerle cara. Inmediatamente después, durante un breve encadenado de acontecimientos históricos de relevancia sucedidos a lo largo de los años setenta —la Guerra de Vietnam, las manifestaciones en suelo estadounidense en su contra, etc.—, el filme ofrece el fragmento de un discurso del presidente Richard Nixon que sirve como marco de referencia ideológico sobre el que se construirá la trama: «My friends, let me make one thing clear: this is a nation of laws. And as Abraham Lincoln has said: no one is above the law, no one is below the law. And we are going to enforce the law. And Americans should remember that if we are to have law and order».<sup>732</sup> La ley prevalece.

---

<sup>732</sup> «Amigos, permítanme que deje una cosa clara: esta es una nación de leyes. Y como Abraham Lincoln dijo: nadie está por encima de la ley y nadie está por debajo de la ley. Vamos a hacer cumplir la ley. Y los estadounidenses deberían recordarlo si queremos tener ley y orden».

Camboya, 1973. Nico Toscani y el equipo de la CIA con el que trabaja son presentados durante una secuencia de interrogatorio. Bajo la premisa de obtener información de relevancia con fines de inteligencia, la sesión —dirigida por Kurt Zagon (Henry Silva)— deriva hacia una tortura gratuita en la que el único interés del interrogador, más que la inteligencia estratégica, es descubrir dónde se encuentra localizado un cargamento de droga. «Toscani initially was proud of serving his country, however, as he mentions, [...] [his] eyes were about to be opened. What is revealed to him is the clandestine corruption and brutality that existed within the military. In his particular case, it is the brutal, unlawful, and lethal interrogation techniques of Zagon»<sup>733</sup> (Van Esler, 2011: 24). Toscani, incapaz de soportar la vulneración de derechos humanos, reacciona y se enfrenta directamente con su superior y todo lo que representa —la CIA, el ejército y sus dudosos mecanismos de obtención de información—: «You think you're soldiers? You're fucking barbarians!»<sup>734</sup>

Desligado del servicio militar, Toscani no vuelve a cruzarse con sus ex compañeros de la CIA hasta quince años después. Mientras ejerce de policía en la ciudad de Chicago, una investigación en curso le conduce tras la escurridiza pista de Zagon y su equipo. Durante el transcurso de la misma —un grupo de la CIA planea atentar contra un senador estadounidense que ha comenzado a hacer preguntas sobre determinadas actividades sospechosas de la agencia gubernamental; en medio de todo el asunto, un párroco de El Salvador, conocedor de las atrocidades de la CIA y dispuesto a declarar ante una comisión judicial, se manifiesta como un elemento clave de la trama—, la CIA es mostrada como una organización propensa a la corrupción —que actúa por encima de la ley—, sin nada ni nadie a quien deban rendir cuentas. En una conversación con su ex compañero Nelson Fox, Toscani ofrece la siguiente panorámica de la organización gubernamental estadounidense:

These guys have started and financed every war we've ever fought. But you know something, nobody would believe me if I told them the bankers were the CIA. [...] So the senator couldn't be bought, could he? Ha was gonna ex-

---

<sup>733</sup> «Inicialmente, Toscani estaba orgulloso de servir a su país. Sin embargo, como menciona, [...] sus ojos estaban a punto de abrirse. Le son reveladas la corrupción clandestina y la brutalidad que existen dentro del ejército. En este caso en particular, son las brutales, ilegales y letales técnicas de interrogación de Zagon».

<sup>734</sup> «¿Os consideráis soldados? ¡No sois más que bárbaros!»

pose your plans to invade Nicaragua with your fucking coke money. So the Agency clears Zagon to cap his ass, right? [...] Tell me something, old buddy. Do we kill our own senators now? [...] You know something, Fox? In Europe they're trying some 80-year-old camp guard for Nazi war crimes. All around our country, they got guys on death row for murdering one, two, three guys. And they probably deserve what they're gonna get. But you and I, we know a couple of people that are personally responsible for the death of 50,000 non-military personnel. Librarians, teachers, doctors, women, children, all dead. We've wiped out entire cultures. And for what? Not one CIA agent has ever been tried, much less accused, of any crimes. You guys think you're above the law, but you ain't above mine.<sup>735</sup>

El discurso crítico en contra de la CIA, acusada de alimentar y promover guerras en beneficio propio, incluso de atentar contra un senador estadounidense como medida de protección —de sus operaciones encubiertas—, aleja la propuesta de otros filmes del periodo, más centrados en la exaltación y la celebración militar —y militarista—, tales como *Delta Force*, *Rambo III*, *Amanecer rojo* o *Commando*. El sentido crítico hacia las instituciones —y en pos de un juicio público en el que todo ciudadano estadounidense tenga acceso a la información de lo que su gobierno ha estado haciendo en la sombra— acerca la película a terrenos poco transitados dentro del ciclo temático de Hollywood —según Vern (Vern, 2012: 3), a la estela de obras como *Billy, el defensor* (*Billy Jack*, Tom Laughlin, 1971)—. El filme, de hecho, se cierra con un plano del Congreso estadounidense —la película se ha desarrollado por completo en Chicago (con la única salvedad de los fragmentos iniciales, ubicados en Camboya)— y las palabras de Toscani, reafirmando la tesis principal: «Gentlemen, whenever you have a group of

---

<sup>735</sup> «Estos hombres han empezado y financiado cada una de las guerras en las que hemos luchado. ¿Y sabes qué? Nadie me creería si les dijera que la CIA fueron los banqueros. [...] Así que resulta que no pudisteis comprar al senador, ¿verdad? Iba a sacar a la luz vuestros planes de invadir Nicaragua con vuestro maldito dinero procedente de la coca. Y la Agencia envía a Zagon para solucionar el asunto, ¿eh? [...] Dime algo, viejo amigo. ¿Ahora nos dedicamos a matar a nuestros propios senadores? [...] ¿Sabes una cosa, Fox? En Europa están juzgando a un guardia de ochenta años de edad por crímenes de guerra nazis. En nuestro país tenemos gente condenada a muerte por haber matado a uno, dos o tres tíos. Y probablemente se lo merecen. Pero tú y yo conocemos personalmente a un par de tipos responsables de la muerte de 50,000 civiles. Bibliotecarios, profesores, médicos, mujeres, niños, todos muertos. Hemos arrasado culturas enteras. ¿Y por qué? Ni una sola persona de la CIA ha sido nunca juzgada, mucho menos acusada, de estos crímenes. Os creéis que estáis por encima de la ley, pero no estáis por encima de la mía».

individuals who are beyond any investigation, who can manipulate the press, judges, members of our Congress, you'll always have within our government those who are above the law».<sup>736</sup>

Paralelamente, *Por encima de la ley* ofrece una sólida crítica contra la fuerte burocratización de las instituciones policiales. Muy en la línea de los postulados de Neal King, Toscani es frecuentemente mostrado enfrentándose con sus superiores o saltándose los manuales de buena conducta. La esquizofrenia de este cine provoca que mientras por un lado se critica la actuación de las organizaciones gubernamentales —y sus miembros— cuando estas actúan por encima de la ley, por el otro se presenta —y ensalza— al héroe, saltándose esas mismas normas legales durante el transcurso de su trabajo. No obstante, esta dicotomía, presente en gran parte de la obra de Seagal, ofrece una segunda lectura: en tanto determinadas parcelas del gobierno y ciertas instituciones mantienen unas normas y un control estrictos, blindados a nivel legal para garantizar su —injusta— aplicación, su incumplimiento se aproxima más a cierta forma de redención y justicia social que de injusticia. Dado que el sistema se encuentra fuertemente corrompido —y los controladores y ejecutantes del mismo siguen normas que favorecen esa corrupción—, solo una actuación que se aleje del mismo y no respete esas normas establecidas podrá ofrecer la inexistente —y necesaria— justicia social.

Como Michael Van Esler (2011: 16) apunta:

The solution to these crime problems was not going to be found by legal means because the structures of law enforcement were too bogged down in bureaucratic inefficiency, red tape, and corruption. Mirroring this, often in the films of Seagal and other working class action film stars, law enforcement is not only inefficient, it is corrupt. That left the lone vigilante to bring justice to the streets through any means necessary, even though it also criminalized him. In addition to fighting against rampant criminality, the working class action hero often struggles against entrenched and corrupt power structures. This is not to suggest that working class action films are progressive. Rather, they represent an inchoate reaction against established, corrupt power structures (through the utilization of bullying, self-aggrandizing corporate executives and their complicit political and law enforcement minions). The vigilan-

---

<sup>736</sup> «Caballeros, mientras tengamos a un grupo de individuos que esté por encima de cualquier investigación, que pueda manipular a la prensa, a los jueces o a los miembros del Congreso, siempre tendremos dentro de nuestro propio gobierno a gente que está por encima de la ley».

te film cycle, then, can be viewed as an important predecessor to the working class action film.<sup>737</sup>

Durante el primer acto de *Por encima de la ley*, Toscani pincha ilegalmente un teléfono para confirmar el soplo de un informador. «I don't care how I have to get at these guys...»<sup>738</sup> Al estar relacionada la investigación con explosivos C-4, la intervención del FBI deja fuera de la misma al departamento de policía de Chicago. Toscani, en el transcurso de una reunión informativa, se opone a esta maniobra y critica el oscurantismo de los federales —«What kind of bullshit is that? The Feds come in, the doors close, nobody hears, smells or sees anything. And that's no answer. It's no answer to why the biggest drug dealer in the city is out on the street as free as a fucking bird!»—,<sup>739</sup> quienes a su vez se han visto obligados a poner en libertad a algunos de los detenidos —por Toscani y sus hombres— al ser estos parte importante de una —supuesta— operación federal en curso:

In this respect parallels become apparent with the vigilante films of the 1970s where corrupt bureaucratic police structures would inhibit the hero's quest to bring about moral justice. An example of the impotency of the law in *Above the Law* can be seen in the early scenes with Salvano, the drug dealer who eventually leads Nico to the rogue CIA agents. Nico initially arrests Salvano on drug charges after spying on him and catching him red-handed during a sting operation. However, with a high-priced lawyer and

---

<sup>737</sup> «La solución a estos problemas criminales no puede encontrarse en los canales legales porque las estructuras de las fuerzas del orden están demasiado empantanadas por la ineficiencia burocrática y la corrupción. Como reflejo de esto, en ocasiones, en los filmes de Seagal y de otros héroes de acción de clase trabajadora, las fuerzas del orden no son solamente ineficientes, sino que están corruptas. Esto deja al vigilante como único individuo capaz de llevar la justicia a las calles a través de los medios que sean necesarios, pese a que estos le criminalicen. Además de luchar contra la criminalidad, estos héroes de clase trabajadora a veces tienen que pelear también contra estructuras de poder arraigadas y corruptas. Esto no quiere decir que los filmes de héroes de clase trabajadora sean progresivos. En su lugar, representan una reacción incipiente contra el poder establecido y las estructuras de poder corruptas —que se valen del uso de la intimidación, los auto-engrandecidos ejecutivos corporativos y sus cómplices en la aplicación de estas políticas—. El ciclo cinematográfico de vigilantes puede ser visto como un precedente del cine de acción de clase trabajadora».

<sup>738</sup> «No me importa lo que tenga que hacer para coger a estos tíos...»

<sup>739</sup> «¿Qué clase de mierda es esta? Los federales llegan, las puertas se cierran, y nadie sabe, huele o ve nada. Esto no es una respuesta. ¡Ni responde a por qué el mayor traficante de drogas de la ciudad está ahora mismo suelto como un maldito pájaro por las calles de la ciudad!»

connections in the government, Salvano is set free, saying: «This maniac (Nico) should be wearing a number, not a badge». What this implies is that the tactics that Nico uses are extreme and unlawful—that he is a criminal and not a law enforcer. There is motivation for the gangster’s anger at the police, but what he says indicates that Nico is operating on a different moral level and sense of justice than the rest of the police force and society. Nonetheless, by the end of the film, Nico’s tactics and personal sense of morality are vindicated by his triumph over his antagonists and a legal system often blind to justice. *Above the Law* ends with Nico being celebrated as a hero to his community and country<sup>740</sup> (Van Esler, 2011: 44).

Nico representa a la perfección el héroe —o anti-héroe— *clasicista*; un héroe que cree en la sociedad, que está dispuesto a sacrificarse por ella y que considera que la corrupción, pese a ser un problema terrible, puede combatirse con sus mismas armas. Sin embargo, como se verá en los próximos epígrafes, la heroicidad de estos personajes ha ido evolucionando a lo largo de la obra cinematográfica de Seagal.

### 6. 3. 1. El anti-héroe *clasicista* y *manierista*

El héroe<sup>741</sup> de los periodos *clasicista* y *manierista* desconfía del sistema. Si se pone al nivel del sistema es porque cree firmemente que este puede mejorar; existe

---

<sup>740</sup> «En este sentido, los paralelismos con los filmes de vigilantes de los años setenta son evidentes. En aquellos, las estructuras policiales se encontraban corruptas y fuertemente burocratizadas, lo que solía suponer un impedimento para el héroe en su búsqueda de la justicia moral. Un ejemplo de la impotencia de la ley en *Por encima de la ley* se aprecia en las primeras escenas de Salvano, el traficante de drogas que eventualmente conduce a Nico hasta el comando independiente de la CIA. En un primer momento, Nico detiene a Salvano acusándole de tráfico de drogas tras haberle espiado y capturado durante una operación encubierta. Sin embargo, gracias a unos caros abogados y a sus conexiones en el gobierno, Salvano es puesto en libertad; y dice: “Ese maníaco —Nico— debería llevar un número de prisión y no una placa”. Esto implica que las tácticas que Nico emplea son extremas e ilegales —que es un criminal y no un agente de la ley—. Existe una cierta motivación en el odio del gánster hacia la policía, pero lo que sus palabras indican es que Nico está operando a un nivel moral diferente —y con un sentido de la justicia distinto— que el resto de las fuerzas policiales y la sociedad. Hacia el final del filme, las tácticas y el sentido personal de la moralidad de Nico son reivindicados tras su triunfo sobre sus antagonistas y un sistema legal, en ocasiones, ciego frente a la justicia. *Por encima de la ley* termina con Nico siendo celebrado como un héroe de la comunidad y el país».

<sup>741</sup> O anti-héroe. Pese a tratarse, pues, de un anti-héroe, he preferido reservar explícitamente el término anti-héroe para la etapa *metadiscursiva*, sin querer esto decir que este héroe *clasicista* y *manierista* no sea también un anti-héroe, que lo es —pero en menor medida que el que vendrá—.



esperanza. El héroe de estos periodos ofrece unas claves muy concretas. El sistema no funciona. Existen imperfecciones que favorecen la aparición y consolidación de determinadas conductas, más que ilegales —que en muchas ocasiones no lo son—, socialmente injustas. La vulneración de los derechos de los más débiles alimenta la implicación personal del héroe, quien ha de (re)bajar(se) hasta ese nivel de «alegalidad» institucional con tal de imponer la justicia social necesaria; una justicia que en numerosas ocasiones no viene necesariamente acompañada de una justicia legal. Se asume que se trata de una legalidad injusta —una falsa legalidad que únicamente sirve para legitimar a los poderosos y deslegitimizar a los débiles—. Como apunta Yvonne Tasker (1993a: 52): «One of the ways in which the action hero is defined as heroic is precisely through his refusal to accept official boundaries, ignoring the “Keep Out” signs posted by those in power who seek to hide their own corruption».<sup>742</sup> Antonio Sánchez-Escalonilla (2002: 25) también hace referencia a estos abusos de poder institucionales como parte de las fallas sociales que los anti-héroes han de combatir:

Casi resulta un tópico referirse al carácter justiciero del héroe. Se supone que la causa defendida por todo aventurero es justa y legítima, y que su sentido de la honestidad le empujará a proteger a quienes sufren el abuso y la crueldad. [...] [La defensa de la justicia] suele ser la reivindicación más habitual de antihéroes, aventureros políticamente incorrectos o líderes antisistema.

Michael Van Esler (2011: 28-29) apunta hacia el ciclo vigilante de los años sesenta como el germen de esta concepción, si bien, en las películas de aquel periodo, la burocracia y el sistema, pese a ser ineficientes, no estaban tan delineados por la idea de ilegalidad —o ilegitimidad— como lo están en los filmes de Seagal:

This view of the law as impotent can be traced back to the vigilante cycle, [...] with police detective Harry Callahan in the *Dirty Harry* series being forced to take extra-legal action against a serial killer. Seagal, by the same token, also must engage in extra-legal activities to perform his own justice to his community. The main difference for him, though, is that his antagonists are

---

<sup>742</sup> «Una de las formas mediante las que el héroe de acción es definido como heroico es, precisamente, a través de su negativa a aceptar los límites oficiales, ignorando las señales de “Prohibido el paso” situadas por aquellos en el poder que no buscan otra cosa sino ocultar sus propias —y corruptas— actividades».

part of the law. We can see, then, a trend moving from passive, impotent law enforcement towards law structures that are antagonistic towards justice.<sup>743</sup>

En *Señalado por la muerte*, filme *clasicista*, John Hatcher (Seagal) abandona el cuerpo de policía —DEA— tras el fallecimiento de su compañero de trabajo en acto de servicio. Inmediatamente después, se confiesa ante un cura: «I knew that the only justice that I could get would be that that I made for myself, not always by law. Father, I just killed a woman. I've lied, I've slept with informants, I've taken drugs, I've falsified evidence. I did whatever I had to do to get the bad guys. Then I realized something. That I had become what I most despised».<sup>744</sup>

El héroe *clasicista* reconoce que el sistema no funciona; reconoce además su propia disfunción. El sistema obliga al héroe a comportarse de una manera muy específica si no quiere o bien acabar muerto —como su compañero, en el ejemplo de *Señalado por la muerte*— o bien fagocitado por el sistema —como sus superiores, que le animan a no abandonar el cuerpo—. En el filme, Hatcher deja atrás su trabajo y regresa al hogar familiar, con su hermana y su pequeña sobrina. En el barrio retoma el contacto con el que fue su amigo y compañero durante la guerra —Camboya, sabemos después—, Max (Keith David), ahora entrenador de fútbol americano en un instituto, quien pronto confiesa a Hatcher que el barrio se está echando a perder por culpa de una mafia jamaicana ante la que la policía —el sistema— no hace nada. Hatcher reconoce la situación e intenta evitar que su amigo se ponga al mismo nivel que el sistema: «Leave it alone. [...] Look, I've been all over the world with this stuff and you know it. It ain't just

---

<sup>743</sup> «El origen de esta perspectiva de la ley como impotente se puede trazar hasta el ciclo de vigilantes, [...] con el detective Harry Callahan en la saga *Harry, el sucio* siendo obligado a tomar acciones extra-legales para detener a un asesino en serie. Seagal, por la misma razón, ha de verse también envuelto en actividades extra-legales con tal de llevar a buen puerto su propio sentido de la justicia comunal. La principal diferencia para él es que sus antagonistas son parte de la ley. Podemos ver así una tendencia que se mueve desde la aplicación de una ley pasiva e impotente hacia estructuras legales que, directamente, son antagonistas de la ley».

<sup>744</sup> «Sabía que la única justicia que podría obtener sería aquella que impartiese por mí mismo —no siempre mediante la ley—. Padre, acabo de matar a una mujer. He mentido, me he acostado con informadores, he tomado drogas, he falsificado pruebas. Hice todo lo que fuera necesario con tal de detener a los tipos malos. Pero entonces me di cuenta de algo. Me había convertido en aquello que más odiaba».

the Jamaicans. It's everybody. [...] Let me tell you something. There's nothing you can do about it and there never was, all right?»<sup>745</sup>

Ya en una obra tan primeriza existen ciertas tendencias nihilistas que en el *metadiscorso* se potenciarán. Max ejerce de una suerte de consejero espiritual de Hatcher, de consciencia y creencia de que un mundo mejor es aún posible: «I still don't believe you, man. If you don't see the shit that's happening around us, you're blind or you just don't want to see».<sup>746</sup> Hatcher insiste en que ha visto demasiado y que las cosas no van a cambiar por mucho que ellos quieran —que el mundo está condenado—. «But things do change, man»,<sup>747</sup> dice Max. Se ofrece entonces la versión más nihilista y desencantada de Hatcher, quien afirma:

Let me tell you something. It's like you see this big dam with a leak in it. You plug it with your finger. Pretty soon you see more holes, bigger ones. You plug it with your other fingers, you plug it with your toes, you plug it with your tongue. But the water keeps on gushing out. That's the way it is. Pretty soon, you quit or get killed. Five days later they got some shit-bird cherry to take your place. They give him your shield and you're forgotten about. The way I look at it, you come home, mind your own business, watch your own yard. And then, if trouble finds you, you go after it and you bite its head off, before it does the same thing to you. Huh?<sup>748</sup>

El periodo *clasicista*, a pesar de bordear estados anímicos tan desoladores, termina siempre redirigiendo la acción del héroe hacia la mejora del mundo, generalmente a través de la amenaza o ataque directo hacia su propia familia o seres queridos y/o,

---

<sup>745</sup> «Déjalo estar. [...] Mira, he estado alrededor del mundo y en todos los lugares suceden cosas así. No es solo por los jamaicanos. Se trata de todo el mundo. [...] Déjame decirte algo. No hay nada que puedas hacer para solucionarlo; nunca lo ha habido, ¿entiendes?»

<sup>746</sup> «Todavía no te creo, tío. Si no eres capaz de ver toda la mierda que está sucediendo a tu alrededor, o estás ciego o simplemente no quieres verlo».

<sup>747</sup> «Pero las cosas cambian».

<sup>748</sup> «Deja que te diga algo. Todo esto es como lo de aquella gran presa con un agujero. Tú lo tapas con tu dedo. Pero pronto aparecen más agujeros, y más grandes. Los tapas con el restos de los dedos, con los dedos de los pies, incluso con la lengua. Pero el agua sigue saliendo a borbotones. Y así es. O terminas renunciando, o acabas muerto. Y cinco días más tarde ellos habrán puesto a algún infeliz en tu lugar. Le dan tu placa y se olvidan de ti. La forma en que yo lo veo: vas a tu casa, te preocupas de tus propios asuntos y de tu parcela de terreno. Y entonces, si los problemas te encuentran, vas detrás de ellos y les arrancas la cabeza antes de que ellos te la arranquen a ti, ¿entiendes?»

por norma, hacia los más vulnerables dentro del sistema. En sintonía con el aikido, el héroe en la obra de Seagal es un héroe que reacciona, rara vez toma la iniciativa. Se rehúye de la acción hasta que esta es estrictamente necesaria o inevitable.

En *Señalado por la muerte*, la familia de Hatcher es atacada como venganza cuando este se ve envuelto fortuitamente en una trifulca entre dos bandas rivales. Cuando su sobrina es herida de gravedad, Hatcher reacciona y se pone al nivel del sistema y de los villanos, iniciando una cruzada en parte redentora, en parte inevitable. Desoye su propia voz interior y toma medidas porque, a diferencia de lo que habitualmente sucede durante el *metadiscurso*, el héroe *clasicista* y *manierista* sí tiene aún que perder —y tiene esperanza—. Tiene familia que perder, amigos que defender, minorías que ayudar. Es un héroe que, a pesar de rechazar el sistema, es capaz de enfrentarse a él cuando el agravio afecta a los más desfavorecidos. El héroe *metadiscursivo* siempre tiene menos que perder.

Michael Van Esler (2011: 29) toma una concepción de la obra de James William Gibson que aplica al cine de acción de los setenta, ochenta y noventa y, especialmente, a la filmografía de Seagal: los «Nuevos Guerreros» —originariamente, «the New Warriors»—. Como establece:

Heroes fighting for an acceptable domestic environment is central to many action films that involve New Warriors, and the work of Steven Seagal proves no exception. Returning to the parallels between ancient warrior myths and the New Warrior, Gibson notes that the adult warrior's chief task is to keep his community safe from both material enemies and abstract ones, such as demons or mythical beings, for it is only when evil is kept at bay that biological reproduction and domestic life can comfortably exist. But the new warrior diverges from those of ancient myths when we take into consideration the fact that it is only by shedding his familial obligations that he can engage in his pure bloodlust.<sup>749</sup>

---

<sup>749</sup> «Los héroes que luchan por un entorno doméstico aceptable son elementos centrales de muchos filmes de acción que presentan a los Nuevos Guerreros, y la obra de Seagal no es una excepción. Al retomar los paralelismos entre los antiguos mitos de los guerreros y el Nuevo Guerrero, Gibson apunta que la tarea primordial del guerrero adulto es mantener su comunidad a salvo de cualquier enemigo material o abstracto —tales como demonios o criaturas míticas—, dado que solamente cuando el mal es controlado, la vida doméstica y la reproducción biológica pueden desarrollarse de manera satisfactoria. El Nuevo Guerrero diverge del de los antiguos mitos si tenemos en consideración el hecho de que sola-

*Difícil de matar* se inicia con su protagonista, Mason Storm (Seagal), grabando —ilegalmente— una conversación entre varios mafiosos en la que se planea el asesinato de un senador estadounidense. Storm se pone en contacto con su inmediato superior para contarle lo sucedido; sin embargo, la línea está pinchada y el departamento de policía plagado de agentes corruptos. Como consecuencia, el hogar de Storm es asaltado esa misma noche: su esposa es asesinada, su hijo escapa en el último momento y él queda en un estado de coma profundo.

The film focuses entirely on Mason Storm and his commitment to a moral sense of justice, indicating this commitment by placing Storm in a coma for several years. Upon awakening, one of his first thoughts is how he will exact revenge upon those who placed him in a coma. The rest of the film follows Storm on his relentless pursuit of vengeance. Perhaps most indicative of this is the line uttered by Storm after killing one of the crooked cops who doubled as an assassin: «Now you're a good cop». It displays not only the ease with which Storm has with killing (because the killing was justified ergo it is acceptable), but also his general disdain for corrupt law enforcement. According to Richard Dyer, commenting on Klapp's idea of the tough guy persona, because the hero's actions blur the boundaries between good and evil, the anti-social becomes the social and vice-versa. Audiences accept Steven Seagal's violent actions because they are not only anti-social, but morally justified<sup>750</sup> (Van Esler, 2011: 46).

La superioridad moral de Storm queda evidenciada en varios tramos del filme. Ante la imperante corrupción del sistema, el héroe ha de comportarse como anti-héroe

---

mente cuando prescinde de sus obligaciones familiares puede tomar partido en el puro derramamiento de sangre».

<sup>750</sup> «El filme se centra por entero en Mason Storm y su compromiso con un sentido moral de la justicia —un indicativo de este compromiso es situar a Storm en coma durante varios años—. Cuando despierta, uno de sus primeros pensamientos es cómo va a vengarse exactamente de aquellos que le dejaron en esa situación. El resto de la película sigue a Storm en su búsqueda incesante de venganza. Instantes después de asesinar a uno de los policías corruptos, Storm pronuncia una línea de diálogo significativa: “Ahora eres un buen policía”. La escena muestra no solamente la facilidad con la que Storm es capaz de matar —el asesinato estaba justificado, *ergo* es aceptable—, sino su desdén general por las corruptas fuerzas del orden. De acuerdo a Richard Dyer, quien toma la idea de Klapp en torno a los tipos duros, dado que las acciones del héroe atraviesan difusamente las fronteras del bien y el mal, lo antisocial se torna en social y viceversa. Los espectadores aceptan las acciones violentas de Seagal porque no son antisociales, sino que están moralmente justificadas».

—ha de realizar acciones ilegales para poder competir con los villanos al mismo nivel—. Cuando es conducido al hospital —malherido— después de que su casa haya sido asaltada, uno de los policías del departamento insinúa que Storm no era nadie. El teniente Hulland O'Malley (Frederick Coffin), jefe y amigo íntimo de Storm, salta inmediatamente en su defensa: «I'll tell you something. He was the cleanest man I ever knew. He had more honor and guts than this whole department put together».<sup>751</sup> Posteriormente, una vez que ha conseguido recuperarse de su estado comatoso y recobrar plenamente sus capacidades, Storm le confiesa a O'Malley que saldrán victoriosos. No importa que sean menos o que carezcan de los medios de los villanos —su actitud moral superior es la clave—: «You did the right thing. Then wasn't the time. Now's the time. We're outgunned and undermanned, but you know something? We're going to win. And I'll tell you why. Superior attitude, superior state of mind».<sup>752</sup>

Incluso, en el último acto —cuando Storm se ha deshecho de todos los villanos implicados en el asesinato de su esposa— atrapa a su líder y rechaza matarle. Habiéndose puesto al nivel del sistema, piensa desde esa posición: dado que el sistema penitenciario, lejos de ser un espacio redentor, alimenta el odio y el sufrimiento, Storm prefiere que el ideólogo de todo el sufrimiento que él ha soportado pase a su vez por el más tortuoso de los castigos —y para ello ha de conservar su vida—: «I'd like to kill you so bad, I can barely contain myself. But I've been thinking. Death is far too merciful a fate for you. So what I'm going to do is put you in prison. A nice petite white boy like you in a federal penitentiary... Let me put it this way: I think you won't be able to stay anal-retentive for very long».<sup>753</sup>

---

<sup>751</sup> «Te diré una cosa. Es el hombre más limpio que jamás he conocido. Tenía más honor y agallas que todo este departamento junto».

<sup>752</sup> «Hiciste lo correcto. Entonces no era el momento adecuado. Ahora sí lo es. Tienen más armas y hombres que nosotros, pero, ¿sabes qué? Vamos a ganar. Y te diré por qué. [Tenemos] una actitud superior, un estado mental superior [al de ellos]».

<sup>753</sup> «No te imaginas las ganas que tengo de matarte, apenas puedo contenerme. Pero he estado pensando. La muerte sería un final demasiado misericordioso para ti. Así que lo que voy a hacer es meterte en prisión. Un blanquito guapo como tú en una prisión federal... Déjame decirlo de esta forma: creo que tu retentiva anal no soportará demasiado».

### 6. 3. 2. El nihilismo *metadiscursivo*

El periodo *metadiscursivo*, sin embargo, presenta un discurso más nihilista y desalentador. El héroe de esta etapa continúa reconociendo las fallas del sistema. Sin embargo, es cínico. Sabe que, incluso poniéndose al nivel del sistema, no podrá cambiarlo. Puede castigar a algunos villanos, pero nunca será capaz de mejorar el mundo con sus actos. Son figuras de alto calado anti-heroico. De hecho, el héroe transita por momentos el universo de los villanos, siendo uno más junto a ellos. «Un exceso vengativo sitúa al héroe al mismo nivel que el villano, pues ambos emplean la violencia» (Sánchez-Escalonilla, 2002: 72). Sus actuaciones buscan únicamente saciar una impotencia contenida. No se persigue un fin último positivo, sino simplemente dejar de ser vulnerado por el sistema para pasar a vulnerar a los demás de la mano del sistema. Estos anti-héroes jamás serán capaces de una redención total, solo parcial.

*Kill Switch*, del periodo *metadiscursivo*, presenta a Jacob (Seagal) como un investigador de homicidios asolado por la muerte, siendo tan solo un niño, de su hermano gemelo. Durante la primera secuencia de acción, Jacob deja claro ante el villano cuál es su lugar en el mundo: «The difference between you and me is, you love to prey the weak and innocent, but I like to prey on sick people like you».<sup>754</sup> El anti-héroe de este periodo está, por definición, completamente atrapado por el sistema. No cree que nada positivo pueda salir de él. El odio del mundo que le rodea genera más odio en él y, habitualmente, en el círculo vicioso que ello engendra, termina perdiendo durante el relato lo poco que aún le une al mundo —esposa, amigo, novia, etc.—, quedando definitivamente a merced del caos. En *Kill Switch*, la esposa de Jacob es asesinada.

En anti-héroe *metadiscursivo* fundamenta su existencia en lo que Rikke Schubart (2001: 199-201) ha denominado el héroe acelerado; un héroe todopoderoso típico de un cine que solamente a base de aumentar el número de muertes, la crueldad de las mismas y la frecuencia de los enfrentamientos puede lograr la atención del espectador:

The accelerated hero is harder than steel, invincible and almighty. [...] History and plot also fade away and give way to the overwhelming presence of moving images, this visual excess of a speechless realm, reminiscent of the ideal ego in the mirror that is capable of physical actions that we could never

---

<sup>754</sup> «La diferencia entre tú y yo es que tú disfrutas cazando a los débiles e inocentes; yo disfruto dando caza a gente enferma como tú».

perform. Motor inferior, we admire the perfect man. Or superman. Or supermachine. [...] The pleasure of identification with this supreme being is sadistic and narcissistic. It is in the vertigo of speed, in the admiration of power and special effects, in the unquestioned principle of sadism, in the multiplication of victims. We are presented with an almighty son/father, who protects the weak, who on the one hand represents the law and who on the other hand is untouched by the laws of nature and the reality principle—indeed, a paradoxical figure.<sup>755</sup>

*Un hombre peligroso* se manifiesta como un ejemplo paradigmático de esta destructiva personalidad anti-heroica. En el filme, Shane Daniels (Seagal) es condenado a prisión tras un supuesto asesinato del que él mismo reconoce no ser reponsable. Pasa varios años en la cárcel; los suficientes como para que su esposa le escriba comunicándole que no es capaz de aguantar la situación y que va a comenzar una nueva vida sin él. Finalmente, Daniels es convocado a una vista y absuelto de todos los cargos de los que en un primer momento se le acusó: recientes pruebas de ADN habrían demostrado su completa inocencia. Como compensación, el juez estima concederle una importante suma económica para reparar el daño provocado. Contrariado, Daniels acusa explícitamente al sistema judicial estadounidense que, con sus terribles errores, ha destruido su vida:

Your honour, I gave fourteen years of my life in the military. Six years hard time in a federal penitentiary, I don't know why you people think that money can replace a life. There are no words to describe what it's like when you are an innocent man in prison, sitting there and waiting and hoping and praying that this day would come. I don't believe that money can buy back

---

<sup>755</sup> «El héroe acelerado es más fuerte que el acero, invencible y todopoderoso. [...] La historia y la trama se desvanecen y dan paso a la abrumadora presencia de las imágenes en movimiento; un exceso visual de un reino carente de palabras, reminiscente del ego ideal procedente del espejo y que es capaz de realizar acciones físicas que nosotros nunca podremos afrontar. Admiramos al hombre perfecto. O a Superman. O a la súper máquina. [...] El placer de la identificación con este ser supremo es sádico y narcisista. Se encuentra localizado en el vértigo de la velocidad, en la admiración hacia su poder y los efectos especiales, en el incuestionable principio del sadismo, en la multiplicación de las víctimas. Se nos presenta una figura todopoderosa que es padre e hijo a la vez, que protege a los débiles y que, por un lado representa la ley, y por el otro es intocable por las leyes de la naturaleza y el principio de la realidad —una figura paradójica—».



my name, my reputation, my wife, my family and all that I lost. [...] I don't want your money! I want my life back!<sup>756</sup>

En esta situación de desencanto —y de fuerte crítica hacia su propio país y su sistema judicial—, Daniels vaga por una sociedad sumida en el caos y las tinieblas. Después de comprar una botella de licor, es asaltado por dos delincuentes que, a punta de pistola, buscan atracarle. Daniels amenaza al que sostiene el arma: «Escúchame bien. Acabo de salir de la cárcel por algo que no hice, pero antes estuve en el ejército. Y estudié mucho. Aprendí varios modos distintos de matar a cabronazos como tú». El anti-héroe del periodo roza la villanía; no tiene nada que perder, ni reconoce la sociedad que habita como propia —más que habitar en la sociedad, la sufre—. Molesto y cansado, Daniels se apodera de la pistola y la utiliza para infringir a su antagonista un castigo brutal: la desmonta en piezas y con un hierro, a base de golpes, desfigura por completo el rostro de uno de los delincuentes: «¿La ves bien? Voy a coger esto [la pistola] y te voy a joder la cara». Daniels encadena una serie de golpes sobre su víctima sin encontrar respuesta alguna por parte de este, más allá de alaridos de dolor e impotencia. Cuando ha terminado con él, donde antes había un rostro ahora solo se perciben sangre y entrañas.

En estas situaciones de aparente desidia total por parte de las autoridades y de primacía de la injusticia sobre la justicia, los pecadores pagan sus pecados por la inercia de un anti-héroe que ha abandonado toda esperanza. No se busca regeneración, ni mejora alguna del mundo, solo combatir la vileza con una vileza aún mayor. La sociedad se encuentra al borde de la autodestrucción, plagada de criminales sin escrúpulos, agentes de la ley corruptos y delincuentes que se matan entre ellos. En medio de todo este caos surge la figura del anti-héroe; una figura que, con su acción, solamente puede engendrar más muerte y violencia. La derrota de los villanos no es sino el espejismo tras el que se esconde la única verdad: la sociedad es la gran derrota moral de la humanidad.

---

<sup>756</sup> «Señoría, di catorce años de mi vida al ejército y he pasado seis años en una penitenciaría. No sé por qué creen ustedes que el dinero puede sustituir una vida. No hay palabras para describir qué es la vida cuando eres un hombre inocente en prisión, sentado, esperando y rezando para que llegue el día... Yo no creo que el dinero consiga volver a comprar mi nombre, mi reputación, mi mujer, mi familia y todo lo que he perdido. [...] No quiero dinero: ¡devuélvanme mi vida!»

### 6. 3. 3. Los villanos

En consonancia con las apreciaciones de Neal King en torno al género policíaco de los años ochenta y noventa, solamente el 1.7 por ciento de los villanos —se ha considerado únicamente a los villanos principales, y no a los secuaces de los villanos o matones intermedios o secundarios— de las treinta y cinco películas protagonizadas por Seagal son mujeres —o lo que es lo mismo: la única película que contiene una villana es *Equipo de ataque*—; el resto —98.3 por ciento—, son hombres.

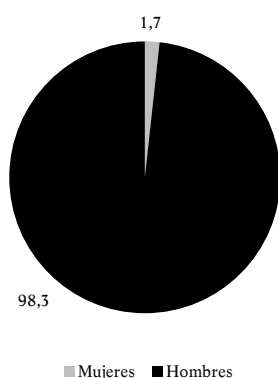


Gráfico 21. Fuente: elaboración propia.

De ese 98 por ciento de villanos varones —cincuenta y siete en total—, el 75.4 por ciento —cuarenta y tres— son blancos; el 12.3 por ciento —siete— son asiáticos; y el 12.3 por ciento —siete— son negros.

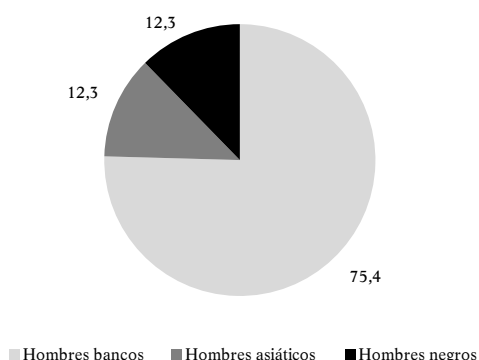


Gráfico 22. Fuente: elaboración propia.

Los datos reafirman los resultados de Neal King. El cine de Seagal es un cine en el que el mal está eminentemente representado por hombres blancos de clase alta —el 81 por ciento de los villanos; o lo que es lo mismo, cuarenta y nueve de los cincuenta y ocho villanos considerados—. Dicho de otro modo: en el cine de Seagal, el mal procede

mayoritariamente del *establishment*, de las estructuras de poder y de manifestaciones aberrantes de las mismas.

A nivel social, este mal genérico suele estar representado por empresas privadas —petrolíferas, grandes latifundistas, cárteles de la droga, corporaciones, etc.—, gobiernos o estamentos específicos del mismo —políticos corruptos, formaciones que desempeñan actividades ilegales, CIA, FBI, departamentos de policía, etc.— o lobos solitarios —que generalmente han pasado por el gobierno—.

Dado que el universo criminal es uno de los elementos primordiales en la obra de Seagal, tiene sentido realizar un recorrido por su obra utilizando estos elementos de villanía como hilo conductor.

A pesar de que la gran mayoría de los filmes analizados comparten villanos de dos —y hasta tres— de los tipos señalados, en virtud del peso de cada una de estas tipologías —gubernamental, no-gubernamental y lobos solitarios—, cada película se comentará únicamente en el epígrafe al que mejor se adecúe —si bien, si así se considerase oportuno, se aprovechará para destacar la importancia de las otras tipologías de villanos—, para evitar duplicidades o que una misma película, a pesar de poseer villanos de varios tipos, aparezca comentada en más de un epígrafe.

### **Los villanos no-gubernamentales**

Los filmes que poseen mayoritariamente villanos de tipo no-gubernamental —empresarial— son *En tierra peligrosa*, *En tierra peligrosa 2*, *El extranjero*, *Venganza ciega*, *Yakuza: El imperio del sol naciente*, *Vengador*, *El protector*, *Un hombre peligroso*, *A Good Man* y *Absolution*. Los más representativos, por el calado y el alcance de sus fechorías, son los de *En tierra peligrosa* y *En tierra peligrosa 2*.

Como ya se ha comentado, el villano de *En tierra peligrosa* es el magnate del petróleo Jennings (Michael Caine), responsable de la empresa Aegis Oil. Su principal objetivo es poner en funcionamiento la plataforma de extracción Aegis-1 antes de que los derechos sobre las tierras de Alaska sobre los que se ha erigido vuelvan al consejo tribal de los *inuit* —que años atrás los vendió—. Jennings, varón blanco y multimillonario, es descrito como un cínico sin escrúpulos cuyo única preocupación es el dinero. Tras un vertido tóxico —producido por el uso de piezas en mal estado— en una de sus

instalaciones, Jennings graba un pequeño anuncio comercial para mostrar su —falsa— preocupación por los animales y la naturaleza:

Every year hundreds of thousands of Porcupine caribou make their way down from the Ogilvie Mountains to the coastal plains of Alaska. They come to feed off the tundra grasses and to have their children. Children like these little guys right here. You see, we at Aegis Oil believe in protecting our natural treasures. We believe in keeping them safe for future generations to enjoy. After all, the Earth is our home too. Who cares? We do, at Aegis Oil.<sup>757</sup>

Entretanto, Forrest Taft (Seagal), tras sobrevivir a un atentado contra su persona perpetrado por Jennings y sus hombres, es rescatado por los esquimales *inuit*, quienes le dan cabida en su hogar y le ayudan a recuperarse. El filme contrapone el enfermizo capitalismo representado por Jennings, con el naturalismo y el ecologismo representado por Taft —y los *inuit*—. El líder espiritual de los esquimales reconoce a Taft como una encarnación de un Oso primigenio, un guerrero que está llamado a acabar con el abuso y las injusticias perpetradas por los hombres blancos:

There was a time there were no people on the Earth until the fifth day: a man burst forth from the sacred place, full-grown. Looking up he sees a Raven. Raven stared intently at man and said: "Wait here". When Raven returned he had made the birds, fish and animals. Raven was worried man would destroy all he had made to inhabit the Earth. So he formed Bear to be feared by man and to protect the land. Now the outsiders have come. They're not afraid of the Bear. They do not respect the land. We must find a way to teach them respect. That's why I did not let you leave.<sup>758</sup>

---

<sup>757</sup> «Cada año, cientos de miles de renos puerco espín inician su camino hacia las llanuras costeras de Alaska atravesando las Montañas Ogilvie. Vienen a alimentarse de los pastos de la tundra y a dar a luz a su progenie. Los niños adoran a estos pequeños animalitos como el que tengo justo aquí. Como veis, en Aegis Oil creemos en la protección de nuestros tesoros naturales. Creemos en mantenerlos a salvo para que puedan ser disfrutados por las futuras generaciones. Después de todo, la Tierra es también nuestro hogar. ¿A quién le importa? A nosotros, en Aegis Oil».

<sup>758</sup> «Hubo un tiempo en el que no había nadie sobre la Tierra; y no lo hubo hasta el quinto día: entonces, un hombre irrumpió desde el lugar sagrado, completamente desarrollado. Al mirar arriba, vio al Cuervo. El Cuervo miró fijamente al hombre y le dijo: "Espera aquí". Cuando el Cuervo regresó, había creado a los pájaros, los peces y los animales. El Cuervo temía que el hombre destruyese todo lo que él había creado para habitar la Tierra. Por esto, creó al Oso, para que fuera temido por el hombre y protegiera la tierra. Ahora, los intrusos han llegado. Y no tienen miedo del Oso. No respetan la tierra. Debemos encontrar una forma de enseñarles a respetarla. Esta es la razón por lo que no te dejé marchar».

Tras un viaje espiritual interior, Taft «renace» en el poblado de los *inuit* con el único y firme propósito de detener a Jennings y destruir la plataforma petrolífera antes de que esta provoque una hecatombe ecológica. El anti-héroe *manierista* se rebela así contra el sistema —contra su propio sistema, a decir verdad—. Su objetivo se convierte en una refinería occidental salvaguardada no solamente por Jennings y sus hombres, sino por una unidad antiterrorista del FBI. Mientras planea cómo actuar, tiene lugar una significativa escena en la que Taft dialoga con la hija del líder *inuit*, Masu (Joan Chen), sobre cómo debieran proceder.

Ella es partidaria de la realidad más espiritual, representando a su padre, mientras Taft rechaza la espiritualidad si esta no viene acompañada de la acción, muy en la línea del aikido. La acción es necesaria, incluso aún estando en contra de ejercer la violencia:

What do you want me to learn, Masu? Do you really think that this hocus-pocus spirit stuff is gonna help us now? What do you think, an angel will miraculously come down out of the sky and stop, say 350 billion tons of oil from being spilled into our oceans every year? Maybe a ghost will stop all the cars from using gasoline. Maybe somehow some spirit will trip the big switch and the technology that's been repressed for the last 70 years will suddenly be ours and it'll be a better place to live, a beautiful place. Maybe I should send my spirit guide over to Aegis-1 and stop it from going on-line so that Jennings can't fuck you and your people out of your land and your way of life forever. See, I loved the spirit world and your father. But it doesn't matter right now. What really matters is the cold, hard reality of this world. That's what we've gotta deal with. I didn't want to resort to violence. I don't have a choice and I'm not taking any chances this time because I can't.»<sup>759</sup>

---

<sup>759</sup> «¿Qué quieres de mí, Masu? ¿Realmente crees que este espíritu y todos sus trucos abracadabrantes van a ayudarnos ahora? ¿Qué crees: que un ángel bajará milagrosamente de los cielos y evitará que, digamos, 350,000 millones de toneladas de petróleo sean derramadas cada año en nuestros océanos? Quizá aparecerá un fantasma y, por arte de magia, los coches dejarán de usar gasolina para funcionar. Quizá, de alguna forma, algún espíritu apretará el gran interruptor y la tecnología que nos han estado ocultando a lo largo de los últimos setenta años esté de repente enteramente a nuestra disposición para hacer de este un lugar mejor donde vivir, un lugar hermoso. Quizá debiera enviar a mi guía espiritual a Aegis-1 y detener la plataforma antes de que entre en funcionamiento para que así Jennings no os joda ni os eché de vuestras tierras a ti y a tu pueblo para siempre. Mira, amaba todo lo que representaba el mundo sagrado y a tu padre. Pero eso no importa ahora mismo. Lo que verdaderamente importa es la

Taft termina finalmente interviniendo, destruyendo la plataforma de extracción petrolífera y eliminando a Jennings y a todos sus secuaces —uno por uno—. El mensaje en contra del capitalismo más desenfrenado se completa con el discurso final que Taft pronuncia ante los nativos de la zona en un auditorio. En él, Taft no solo carga contra la industria, sino contra los propios gobiernos, por amparar y permitir que estas situaciones sucedan y se repitan una y otra vez. Anima a investigar en energías renovables, a cercar a las grandes multinacionales y, en última instancia, a hacer de nuestro mundo un lugar mejor para nuestros hijos. Dado que Taft es un anti-héroe perteneciente al periodo *manierista*, se transpira esperanza a través de sus palabras. Por su decisiva importancia, se transcribe a continuación el discurso íntegro —la versión de cuatro minutos que se mostró en salas de cine, a pesar de, como se señaló, existir una versión previa de alrededor de quince minutos de duración—:

How many of you out there have heard of alternative engines that can run on anything from alcohol to garbage or water? Or carburetors that can get hundreds of miles to the gallon? Or electric or magnetic engines that can practically run forever? You don't know about them, because if they were to come into use they'd put the oil companies out of business. The concept of the internal combustion engine has been obsolete for over 50 years. But because of the oil cartels and corrupt government regulation we and the rest of the world have been forced to use gasoline for over 100 years. Big business is primarily responsible for destroying the water we drink, the air we breathe and the food we eat. They have no care for the world they destroy only for the money they make in the process. How many oil spills can we endure? Millions and millions of gallons of oil are destroying the ocean and the many forms of life it supports. Among these is plankton, which supplies 60 to 90% of the Earth's oxygen. It supports the entire marine ecosystem which forms the basis of our planet's food supply. But the plankton is dying. I thought: "Well, let's go to some remote state or country anywhere on earth". But in doing a little research, I realized that these people broker toxic waste all over the world. They basically control the legislation and, in fact, they control the law. The law says no company can be fined over \$25,000 a day. If a company's making \$10 million a day by dumping lethal toxic waste into the ocean it's only good business to continue doing this. They influence the media so that they can control our minds. They've made it a crime to speak out for

---

fría y cruda realidad de este mundo. Eso es con lo que tenemos que lidiar. Yo no quería echar mano de la violencia. Pero no tengo opción. No voy a arriesgarme esta vez porque, sencillamente, no puedo».

ourselves. If we do so, we're called conspiracy nuts and we're laughed at. We're angry because we're all being chemically and genetically damaged and we don't even realize it. Unfortunately, this will affect our children. We go to work each day and right under our noses we see our car and the car in front of us spewing noxious, poisonous gases that are all accumulative poisons. These poisons kill us slowly, even when we see no effect. How many of us would've believed if we were told 20 years ago that on a certain day we wouldn't be able to see 50 feet in front of us that we wouldn't be able to take a deep breath because the air would be a mass of poisonous gas. That we couldn't drink out of our faucets that we'd have to buy water out of bottles. Our most common and God-given rights have been taken away from us. Unfortunately, the reality of our lives is so grim that nobody wants to hear it. I've been asked what we can do. I think we need a responsible body of people that can actually represent us rather than big business. This body of people must not allow the introduction of anything into our environment that is not biodegradable or able to be chemically neutralized upon production. Finally, as long as there's profit to be made from the polluting of our Earth, companies and individuals will continue to do what they want. We have to force these companies to operate safely and responsibly with all our best interests in mind, so that when they don't we can take back our resources and our hearts and our minds, and do what's right.<sup>760</sup>

---

<sup>760</sup> Doblaje español de la película: «¿Cuántos de ustedes han oído hablar de los motores alternativos? Motores que funcionan con alcohol o agua. ¿O carburadores que aguantan cientos de kilómetros con un litro de gasolina? ¿O motores eléctricos o magnéticos que funcionan prácticamente toda la vida? Ustedes no saben nada de eso, porque si se utilizaran, se hundirían las compañías petrolíferas. Hace más de 50 años que el concepto de motor de combustión interna está obsoleto. Pero por culpa de los cárteles petrolíferos y de una corrupta normativa gubernamental, el mundo se ha visto obligado a utilizar gasolina desde hace casi un siglo. Las grandes empresas son las principales responsables de contaminar el agua que bebemos, el aire que respiramos y la comida que ingerimos. No les importa el mundo que están destruyendo. Únicamente les preocupa el dinero que obtienen. ¿Cuántos vertidos más podremos soportar? Millones y millones de litros de petróleo están destruyendo el océano y muchas de las formas de vida que lo habitan. Entre ellas el plancton, que aporta del 60 al 90 por ciento del oxígeno de la Tierra, y mantiene el equilibrio del ecosistema marino, que es la base de la provisión de alimentos de nuestro planeta. Pero el plancton se está muriendo. Me dije: “Bueno, me iré a vivir a cualquier país remoto que esté en los confines de la Tierra”. Pero al investigar un poco, me di cuenta de que esa gente esparce los residuos tóxicos por todo el mundo. Prácticamente controlan las normas. Bueno, de hecho controlan la ley. La ley dice que ninguna empresa puede ser multada con más de 25,000 dólares al día. Pero si una empresa gana diez millones de dólares al día preñando el océano de residuos letales, no les importa en

*En tierra peligrosa* —como ya ha sido puesto de manifiesto en más de una ocasión— encierra gran parte del estilo y la ideología de la obra de Seagal. Dirigido por él mismo, el filme, plagado de referencias —filosofía del aikido, naturalismo, rechazo del capitalismo desenfrenado, protección de las minorías sociales, extrema violencia, discurso político contra las autoridades por su permisividad, etc.— ofrece una de las versiones más depuradas de su pensamiento. La especial atención que se le dedica en este trabajo de investigación —muy superior a la depositada en los otros treinta y cinco filmes analizados— responde a estas cuestiones.

En *En tierra peligrosa 2*, la trama mantiene también un marcado cariz medioambiental. Jack Taggart (Seagal) —agente de la agencia federal estadounidense responsable de los crímenes medioambientales, la EPA— se embarca en una misión encubierta en un pequeño pueblo de Kentucky donde, aparentemente, existen numerosos indicios de que se están llevando a cabo una serie de actividades ilícitas. Esto, unido a la muerte del anterior agente de campo —y amigo personal de Taggart—, encargado de recabar

---

absoluto seguir haciéndolo. Influyen en los medios de comunicación para que estos controlen nuestro pensamiento. Han convertido en un crimen el expresarnos y, cuando lo hacemos, nos llaman conspiradores locos y se ríen de nosotros. Somos más agresivos porque nos están dañando química y genéticamente. Pero ni siquiera nos damos cuenta. Por desgracia, nuestros hijos lo heredarán. Cada día cuando vamos al trabajo, vemos ante nuestras propias narices cómo nuestro coche y el coche que nos precede vomitan gases nocivos que se van acumulando peligrosamente en nuestro cuerpo. Ese veneno nos está matando lentamente, aunque no veamos sus efectos. ¿Cuántos de nosotros lo habríamos creído, si nos hubieran dicho hace veinte años que llegaría el día en que apenas podríamos ver lo que está a dos metros de nosotros? ¿Que no podríamos respirar profundamente porque el aire sería una masa de gases venenosos? ¿Que ni siquiera podríamos beber agua del grifo, que tendríamos que comprarla embotellada? Nos han arrebatado los derechos naturales que Dios nos concedió. Desgraciadamente, la realidad de nuestra vida es tan áspera que nadie quiere escuchar. Me han preguntado qué podemos hacer. Creo que necesitamos que un grupo de personas responsables defiendan nuestros intereses, y no los de las grandes empresas. Estas personas preservarían el medio ambiente, no permitiendo el uso de ninguna sustancia que no fuera completamente biodegradable, o que no pudiera ser neutralizada mediante procesos químicos. Finalmente, mientras haya actividades que, a pesar de contaminar, produzcan beneficios económicos, habrá empresas que continúen haciendo lo que quieran. Debemos obligar a esas empresas a trabajar de una manera segura y responsable, teniendo muy presente que es en beneficio de todos. Solo así podremos defender la vida de nuestro planeta, con la fuerza que reside en nuestro corazón y en nuestra alma».



información sobre lo que estaba sucediendo en el pueblo, hace que la misión adopte para Taggart un fuerte matiz personal.

Una vez en el pueblo, y tras ganarse la confianza de algunos de los autóctonos, Taggart descubre que la mayoría de la industria de la zona procede de la empresa de un cacique local —Orin Hanner Sr. (Kris Kristofferson)—, quien no tiene problema alguno en deshacerse de los residuos radiactivos que esta produce de cualquier forma. Por supuesto, Hanner Sr. representa los intereses de la clase más adinerada y acomodada —a fin de cuentas, es blanco y rico—, lo que Taggart aprovecha para dar un discurso durante la misa de los domingos —donde es capaz de transmitir su mensaje a todos los habitantes del pueblo— y criticar esta forma de vida basada en robar a los pobres y condicionar su forma de vida —y la de sus futuras generaciones—:

You know, the trouble with rich people is that sometimes they don't care about others. These folks that are making the profits by dumping toxic waste, petroleum byproducts and stuff like that. Why don't they dump that in their own backyard? But instead they pay some poor shit [...] five dollars an hour to truck this up into the mountains of Appalachia. Why? Because they think you all are ignorant barefoot poor, dumb hillbillies that don't have the money and the power to fight back. To these people, you all are insignificant. You mean nothing. And if anyone out there thinks the \$300 they gave you for a new satellite or to look the other way is worth selling out your legacy and the future of your children, please raise your hand. I don't see no hands. Think about this. You know why I'm here. Let's all come together as one family and fight this.<sup>761</sup>

Taggart difiere diametralmente de los métodos de Taft en el sentido de que no se toma la justicia enteramente por su mano. Necesita del apoyo del pueblo y de su

---

<sup>761</sup> «El problema con los ricos es que, a veces, no les importa lo más mínimo lo que les pase a los demás. Estos tipos están haciendo su dinero a base de verter residuos tóxicos, productos derivados del petróleo y similares. ¿Por qué no los vierten en sus propios patios traseros? En su lugar, pagan [...] cinco miserables dólares a la hora por transportarlos y llevarlos a las montañas de los Apalaches. ¿Por qué? Porque piensan que todos vosotros sois unos pobres ignorantes y unos paletos que no tenéis ni el dinero ni el coraje de contraatacar. Para esta gente, todos vosotros sois insignificantes. No significáis nada. Y si alguno de vosotros piensa que los 300 dólares que os están pagando para poder ver la televisión por satélite, o cualquier otra cosa, son suficientes como para destruir vuestro legado y condicionar el futuro de vuestros hijos, por favor, que levante la mano. No veo ninguna mano levantada. Pensad sobre esto. Todos vosotros sabéis por qué estoy aquí. Seamos una gran familia y luchemos juntos contra esto».

aprobación para llegar hasta el fondo de la cuestión. Y, a diferencia que en *En tierra peligrosa*, Taggart echa mano de la lucha de clases para lograr el favor del pueblo como héroe de clase trabajadora que es.

*En tierra peligrosa 2* posee una secuencia de sumo interés que —por motivos evidentes— *En tierra peligrosa* no fue capaz de mostrar. Después de lograr una serie de pruebas lo suficientemente comprometedoras como para sentar a Hanner Sr. en la silla de acusado, Taggart presencia un juicio en el que la ley es incapaz de proveer justicia alguna. Hanner Sr. es encontrado culpable de todos los cargos de los que se le acusa y condenado a las penas estipuladas por la ley. La conversación exacta entre la jueza y el abogado del acusado es la que sigue:

—Mr. Hanner, you are accused of dumping 4.1 million barrels of toxic waste, 42 times in 13 different locations. How do you plead?

—Your Honor, he pleads guilty under the Emergency Planning and Citizens' Right to Know Act.

—Very well. That's a \$25,000 fine. I'm fining you an additional 25,000 for failing to disclose your company's toxic release inventory. Next case.<sup>762</sup>

Tras la «pantomima» de juicio, Hanner Sr. sale pletórico de las Cortes: «That's what I love about this country. I made 300 million last year, and it only cost me 50 grand».<sup>763</sup> El filme indaga en la injusticia social de la legalidad vigente presentando a Hanner Sr. no como un criminal, responsable de la contaminación de todo un pueblo y del deterioro de las vidas de decenas de personas, sino como un ciudadano ejemplar que respeta las leyes. Como Hanner Sr. afirma cuando Taggart se cruza en su camino a la salida de los juzgados: «We played this one by your rules. Your court decided I was clean. You're violating my constitutional rights».<sup>764</sup> A lo que Taggart responde,

---

<sup>762</sup> «—Señor Hanner, se le acusa de deshacerse de 4.1 millones de barriles de residuos tóxicos, cuarenta y dos veces en trece localizaciones distintas. ¿Cómo se declara?

—Señoría, mi cliente se declara culpable bajo el *Emergency Planning and Citizens' Right to Know Act*.

—Muy bien. Esto supone una multa por valor de 25,000 dólares. Le aplico una multa adicional de otros 25,000 dólares por no revelar el inventario de las emisiones tóxicas de su empresa. Siguiente caso».

<sup>763</sup> «Esto es lo que amo de este país. Gané 300 millones de dólares el año pasado y solo me ha costado cincuenta de los grandes».

<sup>764</sup> «Seguimos tus normas. Tu tribunal ha decidido que estoy limpio. Estás violando mis derechos constitucionales».

rechazando las leyes y agarrándose a la justicia social y moral: «Our current judicial system wouldn't provide adequate punishment for you. You really deserve to suffer. And since I'm feeling selfish, I've arranged for that to happen». <sup>765</sup>

Nuevamente, el anti-héroe *manierista* ha de ponerse al nivel de los villanos para poder llevar la justicia social a los hombres blancos y adinerados que controlan el sistema. Taggart extorsiona al hijo de Hanner Sr. y logra sacar a la luz otros trapos sucios del magnate, distintos de los meramente medioambientales. Dado que la justicia está atrasada en esta materia, Taggart logra recopilar una serie de pruebas que comprometen a Hanner Sr. en una serie de crímenes y delitos de distinta índole; delitos que los tribunales sí son capaces de castigar adecuadamente:

We're in a unique situation. I realize the EPA wasn't able to put you away. [...] These men are with the FBI. They came to help me serve this warrant. Your son provided us with enough evidence to stack up a lot of years. [...] We've got you on extortion, conspiracy to commit murder, murder and racketeering. We're talking 30 years. That's ugly. <sup>766</sup>

A pesar de revolverse e intentar ajusticiar a Taggart, Hanner Sr. no es asesinado. Taggart prefiere dejarle con vida para que así pueda sufrir por sus delitos en la cárcel, en una acción análoga a la reseñada en *Difícil de matar*, donde Storm dejaba al villano con vida con el mismo objetivo —lo cual es un giro ejemplarizante de cómo prácticamente toda institución gubernamental falla; la cárcel, un lugar que debiera reformatar a los presos, es presentada de manera habitual como un lugar donde el odio genera más odio—.

*En tierra peligrosa* y *En tierra peligrosa 2* comparten una crítica común contra el sistema legal que ampara y da cobijo a las multinacionales en su explotación descontrolada de los recursos naturales. En ambos casos, el anti-héroe se posiciona del lado de minorías —los *inuit* y los habitantes del pueblo— y ataca frontalmente a los hombres

---

<sup>765</sup> «Nuestro actual sistema judicial no sería capaz de encontrar un castigo adecuado para ti. Mereces sufrir. Y dado que me siento egoísta, me he encargado yo mismo de que esto suceda».

<sup>766</sup> «Nos encontramos ante una situación única. Me he dado cuenta que la EPA no sería capaz de ponerle fuera de circulación. [...] Estos hombres que me acompañan son del FBI. Vienen para hacer valer esta orden. Tu hijo nos ha abastecido con evidencias suficientes. [...] Se te acusa de extorsión, conspiración de asesinato, asesinato y crimen organizado. Estamos hablando de treinta años. Algo bastante feo».

blancos de negocios, ya sea mediante canales legales o abiertamente ilegales; si bien, la justicia social es en todo caso la que guía las acciones tanto de Taft como de Taggart.

Los demás filmes de la obra de Seagal que presentan a sus villanos en forma de organizaciones privadas —o de los responsables de estas empresas—, lo hacen de manera más tamizada que los ejemplos analizados. Además, se encuentran dentro del *meta-discurso*, con lo que ello conlleva. Los anti-héroes de este periodo —con sus manifiestas conductas nihilistas y autodestructivas— no viven en sus propias carnes una identificación tan acentuada con los grupos sociales y las clases más desfavorecidas, sino que se ven espoleados, principalmente, por la más elemental venganza.

En *Venganza ciega* —un título definidor como pocos—, Robert Burns (Seagal) se enfrenta a un conglomerado de mafias orientales que busca fusionarse y conformar la mayor familia del crimen organizado del mundo. A pesar de haber un líder en la estructura de poder criminal, Burns ajusticia a lo largo del filme a todos los líderes de cada familia antes de acceder al villano final. El plan de los criminales es sencillo:

Like all great conglomerates around the world the Chinese families are merging. A united tong is powerful enough to push other syndicates out of business. There will come a day when the Chinese families control the entire market. This is a dangerous time. We must take special care so that nothing and no one interferes with this historic event. It will be the most important merger and business transaction in the history of the Chinese families.<sup>767</sup>

En la película, Robert Burns ejerce como arqueólogo y profesor universitario especializado en la cultura oriental. Mientras está llevando a cabo una de sus excavaciones en China, miembros de una de las familias —que buscan fusionarse— usan las muestras arqueológicas que Burns recoge para introducir drogas en el mercado occidental. Cuando Burns descubre la farsa, intenta huir del lugar. Sin embargo, antes de que pueda cruzar la frontera del país, su asistente es asesinada en un tiroteo y Burns arrestado y acusado de ser el único responsable del tráfico de drogas. A pesar de que los villanos principales del filme son las familias chinas del crimen organizado, es la

---

<sup>767</sup> «Como todos los grandes conglomerados alrededor del mundo, las familias chinas se están fusionando. Un *tong* unido es lo suficientemente poderoso como para expulsar a otros sindicatos del negocio. Llegará un día en el que las familias chinas contralarán todo el mercado. Vivimos tiempos peligrosos. Hemos de extremar las precauciones para que nadie interfiera en este histórico evento. Será la más importante transacción económica en la historia de las familias chinas».

incompetencia y falta de escrúpulos de una agencia gubernamental estadounidense —la DEA— la que provoca que Burns entre en acción. Después de pasar algunas semanas en una prisión en Kazajstán, la DEA le libera para utilizarle como cebo y sacar a la luz a las mafias que le persiguen —de lo que Burns nada sabe—. La conversación que mantienen el responsable de la DEA y una de sus agentes de campo es la que sigue:

—I want you to use this professor as bait. Let Wong Dai think he works for us. He'll use the professor to rub out his own men. It's an old Chinese-gang tactic.

—What happens to the professor and his family?

—Fuck them.<sup>768</sup>

De este modo, Burns es utilizado como cebo y su mujer es asesinada por los hombres de Wong Dai (Chooye Bay) —uno de los villanos—. Burns jura venganza y acabar con los villanos, cumpliendo una doble tarea: eliminar a los criminales que arrebataron la vida de su ayudante y su esposa, y hacer el trabajo de la DEA mejor de lo que ellos jamás podrían aspirar a hacerlo —por sus múltiples constricciones institucionales y por los numerosos elementos ineficientes y corruptos que alberga en su seno—: «Believe this: I'll do your work for you better than you ever could. Stay out of my life. Stay out of my way».<sup>769</sup>

En los casos de *Yakuza, el imperio del sol naciente*, *El extranjero*, *Vengador*, *El protector*, *Un hombre peligroso*, *A Good Man* y *Absolution*, la estructura es ciertamente análoga a la de *Venganza ciega*. Los criminales pertenecen —o representan— a algún tipo de organización criminal y las motivaciones del anti-héroe de cada uno de los filmes son similares.

En *Yakuza, el imperio del sol naciente*, Travis Hunter (Seagal) es un agente de la CIA. No será, sin embargo, hasta que su prometida sea asesinada por uno de los dos clanes enemigos —uno japonés y otro chino— cuando Hunter jure venganza y dedique

---

<sup>768</sup> «—Quiero que uses al profesor como cebo. Deja que Let Wong Dai piense que trabaja para nosotros. Así utilizará al profesor para quitarse de en medio a sus propios hombres. Es una vieja táctica china.

—¿Y qué pasa con el profesor y su familia?

—Que les den».

<sup>769</sup> «Cree esto: voy a hacer vuestro trabajo mucho mejor de lo que vosotros jamás podríais hacerlo. Aléjate de mi vida. Apártate de mi camino».

todos sus esfuerzos a acabar con cada uno de los miembros de las organizaciones con los que se cruce —la gran mayoría, de etnia asiática: japoneses y chinos—. Una vez iniciada su cacería, renuncia a la CIA y acude en la ayuda de antiguos amigos y colaboradores suyos. El carácter nihilista de su personaje queda evidenciado por su ausencia de miedo por lo que va a suceder: «No one is fiercer than someone who has nothing to live for». <sup>770</sup>

En *El extranjero*, Jonathan Cold (Seagal) es un agente de la CIA que se ve envuelto en una compleja trama de espionaje —con agentes dobles y triples— que gira en torno al contenido de un pequeño paquete por el que, en apariencia, demasiada gente está dispuesta a cualquier cosa con tal de obtenerlo. Cold es un agente tan secreto que ni siquiera la CIA sabe que trabaja para ellos: «You know I'm not a talkative man but I'll say this. I was what they call a foreigner. Deep undercover. No trace, no ties». <sup>771</sup>

Cuando se descubre el contenido del paquete, la trama comienza a esclarecerse y apunta a un ajuste de cuentas entre organizaciones criminales rivales por los planos de una serie de armas bioquímicas. El paquete contenía —principalmente— la caja negra de un avión de pasajeros que durante un complot previo fue derribado con el único objetivo de eliminar a quien había diseñado los planos de las armas tras los que ahora andan detrás. En el filme, como sucede en la mayoría de las obras *metadiscursivas*, todos son villanos; distintas facciones de un mismo mal. Toman partido el gobierno estadounidense —que pretende eliminar las pruebas de la caja negra, toda vez que estuvo implicado en el atentado aéreo—, Alexander Marquet (Philip Dunbar) —un multimillonario (blanco) con un interés personal en el paquete, que no tarda en ser asesinado por uno de los hombres a los que contrata—, Mr. Mimms (Sherman Augustus) —un asesino profesional (negro) contratado por la embajada estadounidense en Varsovia—, Jared Olyphant (Gary Raymond) —el empresario (blanco) dueño de la empresa que servía como tapadera a las armas bioquímicas— y Jerome Van Aken (Harry Van Gorkum) —uno de los principales responsables en la fabricación de las armas, también blanco—. Todos ellos terminan muertos. La intervención de Jonathan Cold se torna personal cuando descubre que Jerome Van Aken está extorsionando a su esposa, amenazándola

---

<sup>770</sup> «Nadie es más feroz que aquel que no tiene nada por lo que vivir».

<sup>771</sup> «Sabes que no soy muy hablador, pero te diré algo. Era lo que ellos llamaban un extranjero. Profundamente encubierto. Sin dejar ningún rastro; sin ataduras».

con separarla de su hija. El anti-héroe comienza el filme solo y lo termina igual, después de haberse visto envuelto en una compleja trama donde prácticamente cada uno de los participantes eran villanos —y los que no lo eran, le engañan—, independientemente de que trabajasen para empresas gubernamentales o no-gubernamentales.

En *Vengador*, Harlan Banks (Seagal) se enfrenta a una pléyade de villanos procedentes del mundo del crimen organizado. Los principales, no obstante, son Max Stevens (Kevin Tighe) —el capo que organizó todo y le engañó, blanco y de clase acomodada— y Saunders (Nick Mancuso) —un jefe corrupto y blanco de la DEA—. Tras participar en un robo, Banks —como se comentó con anterioridad, un ladrón que roba a los ricos para dárselo a los pobres— es traicionado y, tras terminar en prisión, entabla amistad con un recluso negro —con el que escapa— y ejecuta su venganza sobre todos los villanos.

En *El protector*, Roland (Seagal) —un agente de la DEA— es herido en acto de servicio tras enfrentarse con su compañero de patrulla. El motivo: la decisión del compañero de quedarse con dos millones de dólares que habían incautado durante el asalto a un piso franco. Ante la negativa de Roland, su compañero —negro— trata de asesinarle —sin éxito—. Malherido, Roland es expulsado del cuerpo de los SWAT para el que trabajaba por su mermada condición física. No solo es traicionado por su propio compañero —policía de profesión—, sino que, una vez recuperado, el propio cuerpo le rechaza en su seno: «Well, you know, I guess that's what you get for 20 years of devotion and service. You know, no good deed goes unpunished. It's like their special "Thank you" to me».<sup>772</sup>

Obligado por las circunstancias, Roland retoma su actividad como guardaespaldas, aceptando el encargo de un viejo amigo en Texas. Este le propone encargarse de la protección de su hija, a quien varios individuos han intentado secuestrar por la fortuna que posee la familia. A lo largo de la trama, el villano, Jason Cross (Luce Rains), se manifiesta como un latifundista rival del amigo de Roland que está interesado en algunos de los terrenos de este porque albergan enormes cantidades de uranio —mucho más valioso que el petróleo, por lo que se comenta—. La mera función por el deber de Roland se torna pronto en una cuestión personal cuando su amigo sea amenazado por

---

<sup>772</sup> «Supongo que esto es lo que obtienes después de veinte años de servicio y devoción. Ninguna buena acción queda sin castigo. Es su particular manera de decirme "Gracias"».

Cross y la hija de este secuestrada por el peligroso magnate —un hombre blanco y millonario, una vez más—.

En *Un hombre peligroso*, tal y como ya se ha comentado, Shane Daniels (Seagal) es un presidiario injustamente acusado de un asesinato que no cometió. Después de que unas recientes pruebas de ADN demuestren su inocencia, Daniels es puesto en libertad tras haber pasado los últimos seis años de su vida en una prisión federal. Sin amigos, sin familia y abandonado por su esposa, Daniels recorre las calles de la ciudad como un fantasma, bebiendo alcohol y enfrentándose con todo aquel que se interpone en su camino.

Fortuitamente, Daniels es testigo de un tiroteo entre la policía y los miembros de una mafia asiática. Durante el enfrentamiento, Daniels toma partido y acaba con uno de los integrantes de la mafia. Se apodera de un sustancioso botín económico y libera a una chica que estaba amordazada en el maletero del vehículo de los asiáticos.

Desde entonces, el filme plantea un escenario desesperanzador donde la pequeña ciudad estadounidense que sirve como telón de fondo para la trama es un completo mosaico de corrupción; un pequeño modelo a escala reducida del desolador panorama estatal. La mafia asiática —china, para más señas— pone en marcha su maquinaria para perseguir a Daniels y recuperar el dinero robado y a la chica. Para ello, echa mano de varios agentes de la policía local que tiene comprados. El líder de la mafia china, Chen (Terry Chen), se encuentra a su vez presionado por otro clan chino rival comandado por el *Coronel* (Byron Mann) —ambos, Chen y el *Coronel*, hombres asiáticos de clase alta—. En medio de esta rivalidad interna, Daniels solicita ayuda a otra banda criminal local: la mafia rusa.

En medio de esta lucha de organizaciones criminales, la policía local es un mero peón dentro del entramado global, corrupto y corruptor. Daniels ejerce de detonante en una guerra de bandas que pone en relieve la fragilidad de la justicia estadounidense, incapaz de mantener a raya a los criminales, corrupta y completamente ineficaz —Daniels pasó injustamente seis años de su vida en prisión mientras el verdadero culpable no pagó por sus crímenes—.

*A Good Man* —ya directamente comenzando por el título— ofrece una serie de interesantes reflexiones. «Un buen hombre», como sería la traducción al español, hace



referencia a Alexander (Seagal) el anti-héroe protagonista del filme. El filme juega desde el principio con las difusas fronteras que existen entre el bien y el mal, y lo variable de la moralidad según desde qué punto de vista se aproxime uno a una historia. La primera frase de la película, enunciada por Alexander, reza: «There is no darkness without light, and yet there is light without darkness. I have both within me».<sup>773</sup> Tras una operación militar fallida en la que Alexander es incapaz de acabar con todos sus objetivos y de salvar a decenas de inocentes —niños incluidos—, este decide abandonar el servicio militar y dedicar su vida a la persecución incesante de los responsables de aquella carnicería que, noche tras noche, le acompaña en sus pesadillas. En palabras de Alexander:

Two years ago I was given an assignment to terminate a couple terrorists. One in particular, he was working with an arms dealer, and I got the terrorist and the arms dealer got away. [...] So the last two years I've been tracking Chen through Asia, and went to Hong Kong and killed all of his men, triad style, just to flush out Chen. [...] I wanted him to think that it was inside-the-family job, so I get in there and kill the bad guys with a sword.<sup>774</sup>

Resulta interesante porque Alexander, el anti-héroe de la cinta, actúa directamente como un asesino a sangre fría. El nihilismo es máximo: el anti-héroe solo busca aplacar su sed de venganza en los villanos, aplicando sus mismos métodos. Así amenaza a un matón que no quiere compartir una determinada información con él: «Okay, well, I'll kill you a lot fucking worse. And I'm a lot better at it than he is. [...] I don't mind. I don't mind if everybody dies, but I will kill you really slowly».<sup>775</sup> Finalmente, Alexander da con Chen (Tzi Ma) —uno de los pocos villanos asiáticos de la filmografía de Seagal— y le ajusticia.

---

<sup>773</sup> «No hay oscuridad sin luz, pero hay luz sin oscuridad. Ambas dimensiones forman parte de mi ser».

<sup>774</sup> «Hace dos años tenía la misión de acabar con dos terroristas. Uno en particular estaba trabajando con un traficante de armas, y fui capaz de quitarle de en medio, tanto a él como al traficante de armas. [...] Los últimos dos años he estado siguiendo la pista a Chen [el otro terrorista] a lo largo de Asia; fui a Hong Kong y asesiné a sus hombres, al estilo de la tríada, solo para ahuyentarlo. [...] Quería que creyese que se trataba de un trabajo interno, así que me planté allí y me cargué a todos los villanos que encontré con mi espada».

<sup>775</sup> De acuerdo. Te mataré de una forma infinitamente peor. Soy mucho mejor que él haciéndolo. [...] No me importa. No me importa si todo el mundo muere, pero voy a matarte muy despacio».

En *Absolution*, Alexander (Seagal) —a pesar de llamarse igual que el de *A Good Man*, ambos son personajes distintos— se enfrenta contra una serie de villanos representantes del crimen organizado de una ciudad ucraniana. Alexander, un completo renegado, únicamente se implicará personalmente cuando compruebe lo indefensa que se encuentra la víctima. Mientras está tomando una copa en un local de la ciudad, una joven entra pidiendo auxilio. Según cuenta, un importante capo de la ciudad ha matado a su hermana mientras lo grababa con una cámara; ella pudo escapar, pero ahora todo el mundo la sigue. Ante la pasividad de la gente del local —y ante la llegada de los matones del villano— Alexander se interpone entre la chica y los criminales, a los que propina una paliza. Desde ese momento, su único objetivo será acabar con el capo mafioso de la ciudad:

I'll tell you something. I was a bad man. I've been a very bad man most of my life. I learned to not trust anybody. I lost my faith in mankind. I believe that everybody out there is out there to fuck me. So, I've just decided that I want to do one thing in my life. One good thing in my life before I die. Even if I die in the process. I'm going to find this guy. I'm going to find him and I'm going to kill him. I need to do that for my own absolution.<sup>776</sup>

La vertiente no-gubernamental del cine de Seagal alberga habitualmente a bandas y organizaciones criminales de todo tipo y condición, entre las que destacan aquellas lideradas por hombres blancos de negocios. Las veces que las corporaciones son empresas privadas, éstas son representadas como fuerzas opresoras del sistema y perpetuadoras de la injusticia social. La incapacidad de las autoridades por poner coto a unas y otras, obliga al anti-héroe de cada uno de estos filmes a tomarse la justicia por su mano. Mientras la etapa *manierista* ofrece ciertas esperanzas de mejoría social, la *metadiscursiva* plantea un escenario enteramente apocalíptico donde lo único que abunda es el número de villanos, nunca la esperanza.

---

<sup>776</sup> «Te diré algo: era una mala persona. He sido un verdadero desgraciado la mayor parte de mi vida. Aprendí a no confiar en nadie. Perdí mi fe en la humanidad. Pienso que la gente está ahí fuera solamente para joderme. Pero he decidido que quiero hacer una cosa en mi vida. Un buen acto antes de morir. Incluso si muero en el proceso. Voy a encontrar a este tipo. Le voy a encontrar y voy a matarle. Lo necesito para conseguir mi propio perdón».

## Los villanos gubernamentales

Los filmes que poseen mayoritariamente villanos de tipo gubernamental son *Por encima de la ley*, *Difícil de matar*, *The Glimmer Man*, *Herida abierta*, *Al filo de la muerte*, *Las entrañas de la bestia*, *Rescate al límite*, *Sumergido: Alerta total*, *Golpe al amanecer*, *Mercenario de la justicia*, *Ley urbana* y *A tiro limpio*.

Sobre dos de las películas más representativas —*Por encima de la ley* y *Difícil de matar*— ya se ha escrito con profusión a lo largo del presente trabajo de investigación. En *Por encima de la ley*, Nico Toscani (Seagal) se enfrenta contra una división corrupta de la CIA —al tiempo que el FBI ralentiza las investigaciones—; mientras, en *Difícil de matar*, Mason Storm (Seagal), después de quedar en coma y de que su mujer fuera asesinada por policías corruptos, se toma la revancha sobre estos —y su jefe: un político que atentó contra un senador estadounidense para apartarle de la carrera política—.

En *The Glimmer Man*, Jack Cole (Seagal) y Jim Campbell (Keenen Ivory Wayans) persiguen a un peligroso asesino en serie que está sembrando el pánico con sus crímenes religiosos. La trama pronto deriva hacia una compleja trama en la que terminan salpicados Frank Deverell (Bob Gunton) —un rico y blanco empresario—, Donald Cunningham (John M. Jackson) —su mano derecha, blanco también— y Mr. Smith (Brian Cox) —un alto cargo de la CIA, blanco—. Estos tres villanos componen la matriz del mal en el filme. El único que trabaja para el gobierno es Mr. Smith, que ostenta un importante cargo en la CIA. Cuando en el tramo final de la película, Cole y Campbell interrogan a Mr. Smith, le preguntan por qué un hombre del gobierno como él está ayudando a Deverell —con una oscura operación de tráfico de armas químicas—. La respuesta de Mr. Smith sirve para todo personaje de la CIA que en la filmografía de Seagal alguna vez —y sucede bastante— haya colaborado con los villanos —o sido, directamente, uno de ellos—: «To get rich, son. To get rich, why else?»<sup>777</sup>

*Herida abierta* es uno de los filmes que describe con mayor detalle la corrupción en el estamento policial. Orin Boyd (Seagal) es un expeditivo agente de policía que suele saltarse con demasiada frecuencia las órdenes de sus superiores. Como le dice su superior: «You don't follow orders. You're unmanageable. You don't obey the law or

---

<sup>777</sup> «Para hacerme rico, hijo. Para hacerme rico, ¿por qué si no?

think before you act». <sup>778</sup> Y como Boyd responde, retomando la jerga de los filmes de vigilantes de los setenta: «I stick my neck out every day. You remind me of bureaucrats in the 60s sending kids to fight in Vietnam». <sup>779</sup>

Por una serie de incidentes provocados por Boyd, sus superiores deciden reasignarle a la comisaria más conflictiva de la ciudad —y apuntarle a unos cursos de gestión de la ira—, donde pronto descubre que varios de sus compañeros están envueltos en una serie de actividades ilícitas, mayormente relacionadas con el tráfico de drogas. Entretanto, una trama paralela muestra a Latrell Walker (DMX) y a su equipo, quienes luchan desde el anonimato para sacar a la luz las operaciones delictivas del departamento y con los que Boyd se asociará para sacar a la luz toda la verdad. *Herida abierta* refleja el típico ambiente policial del universo cinematográfico de Seagal —aquel en el que es imposible saber en quién confiar y quién estará limpio—. La corrupción conduce al abuso de poder, y el abuso de poder a la aplicación parcial e ineficaz de la ley —ya de por sí ineficaz en muchas ocasiones—. Cuando se descubre que uno de los superiores de Boyd está también implicado en el negocio, su respuesta sigue en la línea habitual: «Don't give me that look. I've been on the force too long. Laying my life on the line, and for what? A lousy \$40,000 a year? The hell with that!» <sup>780</sup> Se trata de uno de los pocos filmes que mezcla villanos de raza blanca —Matt Montini (David Vadim) y Frank Daniels (Bruce McGill)— y negra —Lewis Strutt (Michael Jai White)—; así como el único durante el *manierismo* en el que la mayoría de los villanos son de clase media/trabajadora —policías corruptos—.

*Al filo de la muerte* representa a otro de los pocos villanos negros del universo cinematográfico de Seagal: Donald Robert Johnson (Morris Chestnut). Se trata de un hombre con pasado militar que trabaja como responsable de la Oficina Federal de Prisiones estadounidense. Su objetivo es penetrar en la recientemente reabierta prisión de Nueva Alcatraz y secuestrar a Lester McKenna (Bruce Weitz), un convicto condenado a muerte por el robo de 200 millones de dólares en lingotes de oro y el asesinato —involuntario— de cinco agentes del tesoro que lo custodiaban. Sasha Petrosevitch

---

<sup>778</sup> «No sigues las órdenes. Eres imposible de manejar. Ni obedeces la ley, ni piensas antes de actuar».

<sup>779</sup> «Me juego el cuello cada día. Me recuerdas a los burócratas de los años sesenta que enviaban a los críos a Vietnam para luchar».

<sup>780</sup> «No me mires así. He estado en el cuerpo de policía durante demasiado tiempo. Jugándome la vida cada día, ¿y por qué? ¿Por unos míseros 40,000 dólares al año? ¡Al infierno con eso!»

(Seagal), un agente infiltrado del FBI, será el encargado de detener a Johnson y a sus hombres y mantener a McKenna fuera de peligro hasta que la prisión pueda volver a ser nuevamente recuperada por las autoridades competentes.

En *Las entrañas de la bestia*, Jake Hopper (Seagal) se enfrenta con un oficial corrupto del gobierno tailandés —el general Jantapan (Tom Wu)—, quien abiertamente hace negocios con las milicias *yihadistas* locales, mantiene bajo su estricto control al departamento de policía de Bangkok y lleva a cabo un juego a dos bandas con el servicio secreto estadounidense —con los que comparte cierta información solamente para fortalecer su situación política—. El general Jantapan —tailandés y de clase alta— se aprovecha de su situación de privilegio para enriquecerse a costa de su propio gobierno, usando todos los órganos posibles de poder para sus actividades.

Hopper entra en escena cuando, durante el transcurso de un viaje vacacional, su hija es secuestrada en Tailandia por, aparentemente, uno de los múltiples grupos *yihadistas* fuera de control en el país. Hopper, quien aún mantiene contactos con la CIA, se informa de la situación y, ante la negativa del servicio secreto de intervenir y mediar en la situación, parte rumbo hacia Tailandia para resolver personalmente la situación. Así presenta la situación cuando se enfrenta a los villanos cara a cara:

I think I figured it out. You lost out on the heroin out of the north. It all went to the Chinese in the triangle. You lost out on the Abu Karaf in their arms dealing because, hey, they're Muslims, and after 9/11, well... So you orchestrate the kidnapping of two poor little innocent girls. Then you enlisted Thai Special Forces and the CIA to crush your business competition, but you made one big mistake. You kidnapped my daughter.<sup>781</sup>

Ante la no-intervención de la CIA ni del gobierno estadounidense por no dañar las relaciones diplomáticas con la cúpula de poder tailandesa, Hopper inicia una cruzada en solitario en la que lo único que le importa es rescatar a su hija: «Listen to me. This is my daughter. What that means is, anybody who stands in my way it's gonna be

---

<sup>781</sup> «Creo que he resuelto el asunto. Perdiste el control de la heroína en el norte. Todo iba para los chinos en el Triángulo. Y perdiste también el control de Abu Karaf y el tráfico de armas porque, bueno, son musulmanes, y después del 11-S... Así que orquestaste el rapto de dos pobres e inocentes chiquillas. Así, te alienaste con las fuerzas especiales y la CIA para acabar con tu competencia, pero cometiste un enorme error. Secuestraste a mi hija».

them or me».<sup>782</sup> A lo largo de la misma, matará a miembros de las mafias locales, agentes de policía corruptos, militares del ejército tailandés y al propio general Jantapan. *Las entrañas de la bestia* es el filme con mayor número de muertos de la filmografía de Seagal. En total mueren en pantalla ochenta y nueve personas, treinta y dos de ellas a manos de Hopper.

A pesar de retratar a diversas fuerzas del mal —un grupo terrorista checheno y un comando estadounidense liderado por dos hermanos que buscan vender al primero los planos y el plutonio necesarios para la fabricación de una bomba nuclear—, el principal villano de *Golpe al amanecer* es un alto cargo de la CIA —Greer (Timothy Carhart), blanco y de clase acomodada— quien, valiéndose de su posición en la agencia de inteligencia, orquesta una operación terrorista con la que busca sembrar el caos en Estados Unidos mediante la detonación de una cabeza nuclear en la ciudad de Los Ángeles. No solo emplea medios estatales para salvaguardar las actividades de los grupos terroristas de los que se está aprovechando para la introducción de la bomba en terreno estadounidense, sino que desde dentro de la CIA maneja a sus propios hombres para borrar sus huellas y eliminar cualquier vinculación entre el futuro atentado y él mismo.

Jonathan Cold (Seagal), un agente secreto de la CIA, será el encargado de detener la operación desde dentro. A lo largo del filme, Cold ofrece ciertas nociones de cómo la CIA opera y de la facilidad con la que determinadas operaciones ilícitas pueden ser puestas en marcha bajo el amparo de su secretismo exacerbado:

The agency has four top-secret columns. Those columns are dedicated to doing work that's probably considered by many people to be immoral or illegal. Nonetheless, it's stuff we have to do in the interest of the United States' security all over the world. I belong to one of those columns. There's two people above me, two people below me. Nobody else knows about me.<sup>783</sup>

---

<sup>782</sup> «Escúchame. Se trata de mi hija. Lo que significa que cualquiera que se interponga en mi camino va a ser una cuestión de o ellos o yo».

<sup>783</sup> «La agencia tiene cuatro columnas de alto secreto. Estas columnas están dedicadas a realizar tareas que serían consideradas como ilegales o inmorales por prácticamente cualquier persona. No obstante, se trata de actividades que tenemos que llevar a cabo por la propia seguridad de los Estados Unidos alrededor del mundo. Yo pertenezco a una de estas columnas. Hay dos personas por encima de mí, y otras dos por debajo. Nadie más sabe sobre mí».

En la dialéctica de la obra de Seagal, resulta curioso el hecho de que la CIA sea la responsable de todos los males y, al mismo tiempo, la salvadora a través del personaje de Cold, una suerte de espía *freelance* con libertad de movimientos que, precisamente por no tener que rendir cuentas ante nadie, puede evitar las trabas burocráticas y destapar a tiempo las irregularidades internas y las disfuncionalidades de la agencia.

En *Mercenario de la justicia*, John Seeger (Seagal) es un cotizado mercenario —«John Seeger, the most decorated soldier in the First Gulf War»—<sup>784</sup> por cuyos servicios compiten las distintas agencias y servicios secretos del mundo. El primer acto del filme presenta un enfrentamiento militar en África del que Seeger y su equipo, tras ser vendidos por altos cargos de la CIA, han de huir para salvaguardar sus vidas.

Los responsables de esta situación son John Dresham (Luke Goss), un ejecutivo de la CIA acostumbrado a trabajar con Seeger y otros en operaciones encubiertas de la agencia de inteligencia, y Anthony Chapel (Roger Guenveur Smith), hombre de confianza de Dresham que presta sus servicios al mejor postor, ya se trate del servicio secreto estadounidense, la mafia rusa o un multimillonario árabe. Ambos, como es habitual, hombres blancos de clase alta.

Después de haber sido traicionados por los hombres de la CIA —en las propias palabras de Chapel: «Did you think that I was going to tell them that they're risking their lives so we can get rich off diamonds and oil?»—<sup>785</sup> y de que varios de sus hombres muriesen, Seeger planea desaparecer del escenario político durante un tiempo. Sin embargo, Chapel le extorsiona para enrolarle en una peligrosa misión en Sudáfrica para excarcelar al hijo de un despiadado multimillonario. Seeger aprovecha la coyuntura para enfrentarse frontalmente a Chapel, desmontar su operación y cargar las culpas sobre la CIA, representada por Dresham. El filme presenta a los servicios secretos —y, sobre todo, a los hombres que los dirigen— como los verdaderos instigadores de los conflictos militares armados, esta vez en países tercermundistas.

Por último, tanto en *Ley urbana* como en *A tiro limpio*, los villanos principales son sendos agentes de policía corruptos que se aprovechan de su situación de poder y

---

<sup>784</sup> «John Seeger, el soldado más condecorado de la Primera Guerra del Golfo».

<sup>785</sup> «¿De verdad pensaste que iba a decirles que estaban arriesgando sus vidas solo para que nosotros pudiéramos hacernos ricos con los diamantes y el petróleo?»

de sobornos internos para establecer sus redes de poder, aprovecharse de los beneficios económicos del mundo criminal e incumplir sistemáticamente la ley.

En *Ley urbana*, Simon Ballister (Seagal) regresa a su ciudad de origen cuando se entera de que su hijo —quien se ganaba la vida como agente de policía— ha sido asesinado. Ballister, espoleado por su ex mujer, se echa a las calles con la única misión de encontrar a los responsables y asesinarlos personalmente: «I don't care who ordered the hit. I don't care whose business is what. I just wanna know who killed my son».<sup>786</sup> Tras recorrer los bajos fondos de la ciudad y enfrentarse con bandas latinas, de afroamericanos y de neo-nazis, Ballister comienza a cerrar el cerco sobre el propio departamento de policía en el que trabajaba su hijo. En su cruzada vengativa, Ballister no tiene inconveniente en situarse al nivel de los villanos a los que persigue. Cuando le acusan de ser tan malo como los hombres a los que está dando caza, Ballister responde: «No, I'm a lot fucking worse».<sup>787</sup>

Una vez resuelto que el asesino de su hijo fue un agente de policía corrupto que temía que hubieran descubierto algunas de sus actividades ilícitas, Ballister le ejecuta —era blanco, pero de clase media—. La trama es tan dependiente de la venganza que Ballister, a pesar de tener frente a frente y desarmado al líder de una de las bandas más despiadadas de la ciudad, Armand Tucker (Eddie Griffin) —quien sabemos que ha asesinado a sangre fría a innumerables personas—, le perdona la vida: «You probably think I'm gonna kill you. But you know what? I came here for one thing. And I did what I came here to do. I got no beef with you».<sup>788</sup>

*A tiro limpio* sigue las andanzas de Matt Conlin (Seagal), un padre alcohólico, jugador empedernido, divorciado y con un oscuro pasado a sus espaldas. Parado y en la ruina, un misterioso individuo se ofrece a pagar todas sus deudas con tal de que Conlin realice una serie de trabajos extraoficiales para él. El filme reflexiona, una vez más, sobre la futilidad de las leyes y la justicia cuando se trata de aplicarlas sobre hombres poderosos o de clases favorecidas. La organización en la que se ve envuelto Conlin se

---

<sup>786</sup> «No me importa quién ordenó el ataque. No me interesa saber de quién son los asuntos de nadie. Lo único que quiero saber es quién mató a mi hijo».

<sup>787</sup> «No, yo soy condenadamente peor que ellos».

<sup>788</sup> «Probablemente pienses que voy a matarte. ¿Pero sabes qué? Vine aquí a hacer una única cosa. Y ya lo he solucionado. No tengo nada en tu contra».



dedica a ajusticiar a este tipo de criminales que escapan a los tentáculos de la justicia. Como el líder de esta asociación apunta: «We work for the government, Matt, although they're going to be in denial if any of us get apprehended. These scumbags have managed to get not above the law, but beyond it. The law for them has no meaning. That's where we come in. You know what I prefer to call our enterprise? Extracurricular justice». <sup>789</sup>

Conlin comienza a hacerse cargo de estos trabajos extracurriculares y asesina a los criminales que la organización le exige. En cierto momento, uno de los objetivos que le señalan es un agente de policía al que conoce perfectamente: Steve Shacter (Mark Elliot Wilson), su antiguo compañero de profesión —quien le ayudó cuando se vio obligado a abandonar el cuerpo de policía— y actual esposo de su ex mujer —y, por lo tanto, padrino de su hija—. Pronto queda claro que Shacter es un policía corrupto que maneja a otros tantos agentes del propio departamento a su antojo. De hecho, como Conlin descubre, tuvo mucho que ver en su expulsión del cuerpo de policía años atrás. Ante el acecho de Conlin, Shacter rapta a su hija y asesina al cura con quien Conlin suele confesarse —y que sabe todo sobre sus trapos sucios—. Conlin le persigue y acaba con su vida y la del resto de policías corruptos del departamento.

La facción gubernamental de la villanía en el cine de Seagal suele estar representada por la CIA y los departamentos de policía, generadores constantes de corrupción en sus filas. En tanto que parte del gobierno, estos villanos tienden a ser hombres blancos de clase acomodada, si bien existe una cierta presencia de clase media en las filas de los policías corruptos de a pie.

### Los lobos solitarios

Los filmes que representan mayoritariamente a villanos solitarios —es decir, que actúan por cuenta propia, a pesar de formar a veces parte de ciertas organizaciones criminales— son *Señalado por la muerte*, *Buscando justicia*, *Alerta máxima*, *Alerta máxima 2*, *El último patriota*, *Rescate al límite*, *Sumergido: Alerta total*, *Shadow Man*,

---

<sup>789</sup> «Trabajamos para el gobierno, Matt, aunque ellos negarían cualquier implicación si alguno de nosotros fuese capturado. Estos canallas han logrado no solo situarse por encima de ley, sino más allá de ella. La ley no significa nada para ellos. Es ahí donde entramos nosotros. ¿Sabes cómo prefiero llamar a nuestra empresa? Justicia extracurricular».

*Equipo de ataque, El vuelo de la ira, Kill Switch, Ruslan: La venganza del asesino, Nacido para matar y Máxima condena.*

Como ya se ha señalado, los villanos principales de *Señalado por la muerte* son los hermanos gemelos jamaicanos *Screwface 1* y *Screwface 2*. Lideran con mano de hierro una despiadada mafia que se enriquece con el tráfico de drogas en el área metropolitana en el que están afincados y no dudan en expulsar —y eliminar— a la competencia —la mafia italiana— por la fuerza. Se basan en el uso de fuerzas sobrenaturales, tales como la brujería y la magia negra, para infundir temor en sus víctimas y entre los miembros de su propia organización. Tal y como son descritos en el filme a través de un noticiario:

Like Los Angeles, New York and Washington, small-town America now has blood in its streets as a gang shootout in Lincoln Heights tonight has left four dead. Although less than one percent of Jamaican immigrants are involved, Jamaican gangs, known as posses, are now dominating the American drug trade with more than 10,000 members trafficking drugs in 20 states. According to Justice Department officials, they are as disciplined as they are violent. Torture and maiming are posse trademarks, and posse gunmen are said to prefer shooting their victims in public. Sources estimate they have committed 1,400 murders in three and a half years.<sup>790</sup>

John Hatcher (Seagal) se ve personalmente involucrado en el asunto cuando la banda criminal atenta contra su hermana y su pequeña sobrina. Ante la incapacidad policial —cuando *Screwface 1* se retira a Jamaica para huir de la presión policial, las autoridades competentes no pueden seguirle—, Hatcher y su equipo forman un pequeño comando y se dirigen al país de origen de los villanos para atacarles en su propio hogar. Solamente con la muerte de —ambos— *Screwface* son capaces de desarticular la organización criminal.

---

<sup>790</sup> «Como Los Ángeles, Nueva York y Washington, las calles de las pequeñas ciudades estadounidenses se han llenado de sangre después de que un tiroteo entre bandas en Lincoln Heights haya dejado cuatro muertos. Aunque menos del 1 por ciento de los inmigrantes jamaicanos están envueltos, las bandas jamaicanas dominan el tráfico de drogas en Estados Unidos gracias a sus más de 10,000 miembros en activo repartidos en veinte estados. De acuerdo a los oficiales del departamento de justicia, son tan disciplinados como violentos. La tortura y la mutilación son algunas de sus señas de identidad, y sus matones parece que tienen preferencia por acribillar a sus víctimas en público. Distintas fuentes estiman que son responsables de 1,400 asesinatos en los últimos tres años y medio».

En *Buscando justicia*, Gino Felino (Seagal) se ve envuelto en una cruzada personal contra Richie Madano (William Forsythe). Madano es un despiadado —blanco y perturbado— criminal que asesina a plena luz del día —y a la vista de su propia esposa, su hijo y decenas de testigos— al compañero de trabajo y mejor amigo de Felino. Dada la implicación personal de Felino en el caso —su mejor amigo ha sido asesinado por Madano, criminal con el que, siendo niños, compartió aventuras y amistad—, este deja a un lado su responsabilidad como agente de policía y se toma la justicia por su mano. Renuncia a la legalidad y comienza a imponer su propia ley del terror entre los bajos fondos, asaltando locales ilegalmente, presionando a soplones, deteniendo a familiares de Madano y llegando a acuerdos con la mafia local. La venganza guía sus acciones hasta el mismo final: gracias a un soplo, Felino descubre dónde se esconden Madano y su banda y los asalta inesperadamente, eliminando a todos y cada uno de ellos.

El villano principal de *Alerta máxima* es William Stranix (Tommy Lee Jones), un ex militar —blanco— que trabajó para la CIA. Si bien ahora actúa por su propia cuenta, aprovechó su paso por la agencia de inteligencia estadounidense no solo para formarse en todo tipo de tácticas militares y técnicas de asalto, sino para hacerse con un submarino norcoreano de combate que la agencia creía hundido. Junto a un comando militar, Stranix se apodera del U.S.S. Missouri, una poderosa embarcación provista de cabezas nucleares y misiles continentales. Casey Ryback (Seagal), jefe de cocina del buque de combate y ex Seal de la marina, detendrá la operación.

El filme en su conjunto resulta reseñable en cuanto que es un prolongado compendio sobre el rechazo a la autoridad militar. El mismo Ryback fue relegado a mero cocinero como consecuencia de haber agredido a un alto mando en el pasado —el incidente, además, fue provocado, como se comenta, por una pobre información de los servicios de inteligencia—: «He had an extremely distinguished career until Panama, when most of his team was killed due to poor intelligence. [...] Ryback's a warrior. The best there is. When he got back from Panama, he punched his officer in charge. Adams took him on as a cook».<sup>791</sup> En cierto momento, Ryback es hecho prisionero por uno de

---

<sup>791</sup> «Tenía una carrera ciertamente distinguida hasta Panamá, donde la mayoría de su equipo fue abatido como consecuencia de una pobre información de los servicios de inteligencia. [...] Ryback es un guerrero. El mejor de todos. Cuando regresó de Panamá, propinó un puñetazo a su inmediato superior. Adams lo tomó entonces como cocinero de su tripulación».

los oficiales de abordaje y encerrado momentáneamente en la cámara frigorífica de su cocina, con un cabo vigilando que no escape. Las palabras de Ryback para intentar convencer al soldado de que le deje salir son las que siguen: «I know they brainwashed you, but you have to question authority. Trust me, boy».<sup>792</sup>

A lo largo de la trama, Ryback ha de tomar la iniciativa y no esperar ayuda de nada ni nadie para recuperar el control del crucero de combate lo antes posible, por lo que desobedece directamente las órdenes del almirante: «Chief Ryback, this is Admiral Bates. I see that you completely disobeyed my orders. Correct?» Ryback responde: «Sorry. You can court-martial me if I live».<sup>793</sup> Se antepone el sentido del deber a cualquier orden de cualquier autoridad, cuestionando de ese modo la jerarquía militar y la cadena de mandos. Si la toma del barco por parte de Strannix triunfa, es también gracias a la colaboración de militares corruptos que preparan el asalto desde dentro.

Strannix acusa directamente a la CIA —representada por Tom Breaker (Nick Mancuso)— de su particular cruzada: «Six months ago, Tom Breaker canceled Operation Cleopatra. Shortly thereafter, two young men from Langley tried to cancel me. You received each man's right forefinger in the mail, didn't you, Tom?»<sup>794</sup> El discurso del filme pasa por criticar a la CIA a través de la selección de su personal. No solo contratan a personas desequilibradas —aún sabiéndolo—, sino que las sitúan en puestos de responsabilidad, las utilizan y luego tratan de eliminarlas como si nunca hubiesen existido. Como el propio responsable de la CIA argumenta para defenderse: «High-level covert operatives like Strannix are under great stress. They're creative thinkers who, by their very nature...»<sup>795</sup>

Una vez eliminada la amenaza de los misiles y rescatada la tripulación que había sido hecha prisionera por los hombres de Strannix, Ryback se enfrenta cara a cara con este. En ese momento, se reconocen mutuamente del pasado: ambos han trabajado para la CIA. Ryback llega a afirmar que, en verdad, no son tan distintos: «All your ridi-

---

<sup>792</sup> «Sé que te han lavado el cerebro, pero tienes que cuestionar la autoridad. Créeme, muchacho».

<sup>793</sup> «Lo siento. Puede juzgarme un tribunal de guerra si sobrevivo a esto».

<sup>794</sup> «Hace seis meses, Tom Breaker canceló la Operación Cleopatra. Poco después, dos hombres jóvenes de Langley trataron de cancelarme a mí. Recibiste por correspondencia los dedos índice de la mano derecha de cada uno de ellos, ¿verdad, Tom?»

<sup>795</sup> «Los operativos encubiertos de alto nivel como Strannix tienen que soportar un estrés enorme. Son gente que, por su propia naturaleza, piensa de manera muy creativa».

culous, pitiful antics won't change a thing. You and I, we're puppets in the same sick play. We serve the same master and he's an ungrateful lunatic. There's nothing we can do about it. You and I are the same».<sup>796</sup> Meras marionetas de un escenario enorme de operaciones en el que la individualidad es borrada y donde el bien y el mal son dos etiquetas fácilmente intercambiables.

*Alerta máxima 2* profundiza en el clima global de inseguridad ante el terrorismo, pero abandona el cuestionamiento de la autoridad. En el filme, Casey Ryback (Seagal) ha de enfrentarse de nuevo a un comando de terroristas liderados por un genio informático —Travis Dane (Eric Bogosian)— y un mercenario sin escrúpulos —Marcus Penn (Everett McGill)—, ambos blancos y de clase acomodada. No obstante, como en la primera entrega, Dane proviene de la CIA: fue el desarrollador de un satélite secreto con capacidad de provocar movimientos sísmicos allí donde sitúa su punto de mira. Cuando se le pregunta al responsable de la CIA cómo pudieron contratar a un tipo como Dane, la respuesta es similar a la empleada en *Alerta máxima*: «Sane people do not build weapons like this».<sup>797</sup> Al cuestionarse cómo Dane y Penn pudieron conocerse, los oficiales al cargo de la situación señalan también a la CIA: «It's another classic example of the CIA not doing their homework».<sup>798</sup>

Por lo demás, el filme sigue cauces narrativos más convencionales que *Alerta máxima*. Los terroristas solicitan un rescate multimillonario a cambio de no apuntar el satélite de la CIA —del que han tomado el control desde el tren que han secuestrado— contra el Pentágono, en Washington D.C. Ryback, que viajaba de casualidad en ese mismo tren, es el único que puede recudir al comando terrorista y acabar con los planes de Dane y Penn, como termina sucediendo.

*El último patriota* es, junto a *Cazadores de sangre*, el único filme de la cinematografía de Seagal en el que el principal elemento antagonista procede de entes no humanos: en el primer caso, se trata de una peligrosa toxina que, tras mutar, termina con la vida de todos aquellos que se ven afectados por su actividad en apenas pocas

---

<sup>796</sup> «Todas tus ridículas y lamentables payasadas no cambiarán anda. Tú y yo somos meras marionetas del mismo y enfermizo juego. Servimos al mismo titiritero: un desagradecido lunático. No hay nada que podamos hacer. Tú y yo somos iguales...»

<sup>797</sup> «La gente sana no construye armas como esta».

<sup>798</sup> «Es otro clásico ejemplo de la CIA no haciendo bien sus deberes».

horas; y en el segundo, de un virus mortífero que transforma a todo el que lo contrae en una suerte de zombi vampirizado. No obstante, la intervención humana resulta decisiva en el devenir de una y otra trama.

Los responsables de liberar la mortífera toxina en *El último patriota* son un grupo paramilitar de extrema derecha, en la ciudad de Ennis, Montana. Este grupo se manifiesta completamente en contra del gobierno federal y de todas sus instituciones y organismos, tales como el FBI o la CIA. En palabras de su líder, Floyd Chisolm (Gailard Sartain): «I'm talking about the ATF! [...] The CIA! [...] The FBI! [...] I don't care what they call themselves. I just know this. By God, those son of a bitches—they're the real tyrants—». <sup>799</sup> Para materializar sus amenazas en contra del gobierno, Chisolm se inyecta la toxina en su propio organismo, con la intención de infectar a tantos como pueda —sin contar con que el antídoto con el que contaba es del todo ineficaz contra quienes han sufrido el ataque de la toxina—.

En este contexto, el doctor Wesley McClaren (Seagal) habrá de interceder en la crisis en tanto que se trata de uno de los mayores especialistas en inmunología del país —y que el grupo de Chisolm intenta raptar a su hija—. La cinta crítica en esta ocasión a la división biotecnológica de la CIA, a los que McClaren acusa expresamente de la presente crisis: «You gotta destroy this shit. You cannot keep stockpiling this stuff! It's what's gonna take out the human race. Now, whether it's the Russians, the Chinese, or the Americans, somebody's gonna steal it, and somebody's gonna let it go. Now look at us!» <sup>800</sup> Tiempo atrás, él trabajó con ellos:

The fact of the matter is when I came into the agency I was there for one thing. And I was to develop compounds that would defend the United States of America against foreign biochemical agents. Now, I did create some things that they may have used in the wrong way. They may have stockpiled them. They may not have destroyed them. And that may be the reason why I quit.

---

<sup>799</sup> «¡Hablo de la ATF! [...] ¡De la CIA! [...] ¡Del FBI! [...] No me importa cómo se llamen a sí mismos. Es lo único que sé. Por Dios, estos hijos de perra son los auténticos tiranos».

<sup>800</sup> «Tenéis que destruir esta mierda. ¡No podéis seguir almacenándola! Va a borrar del mapa a la raza humana. Pueden ser los rusos, los chinos, o los estadounidenses, pero alguien va a robarlo y va a liberarlo. ¡Míranos a nosotros ahora mismo!»

[...] It is not sane to release a biochemical agent to kill thousands or millions of people.<sup>801</sup>

McClaren eleva sus críticas al mismísimo sistema con el que el mundo occidental hace frente a la enfermedad: «Because in western medicine, they're in the business of prolonging illness. And I'm in the business of curing it».<sup>802</sup>

La crisis obliga a McLaren a intervenir. Al margen de encontrar una cura a la toxina —que se encontraba en unas flores de la zona que los nativos americanos usaban desde tiempos ancestrales como un remedio casero, y que las más modernas tecnologías no habían sido capaces de encontrar—, también detendrá las actividades del grupo paramilitar y eliminará a su líder —un hombre blanco de familia acomodada—.

En *Rescate al límite*, William Lansing (Seagal) se enfrenta a una organización criminal europea que se dedica a raptar a niñas huérfanas de orfanatos bajo el pretexto de representar a una agencia de modelos. Posteriormente, trafican con ellas. Como uno de los villanos aclara: «A multimillion-dollar business. An empire now more profitable than narcotics trafficking. It's like a giant hand with fingers that stretch out across the globe. "Human trafficking" always seemed like such an uninspired phrase».<sup>803</sup> La implicación de Lansing con el asunto nace de la estrecha relación epistolar que mantiene con una de las niñas que es raptada, una joven polaca. Cuando descubre que algo no marcha bien, Lansing viaja a Europa y comienza a indagar sobre la desaparición de su amiga hasta que da con la pista de este grupo criminal —liderado por hombres blancos de clase alta—.

Entretanto, a Lansing también le persigue un comando de la CIA dispuesto a acabar con su vida como consecuencia de su antigua vinculación con la agencia de inteligencia estadounidense: «It doesn't matter how far a man runs. He can't run away

---

<sup>801</sup> «Entré a la agencia por una sola razón: desarrollar compuestos que pudieran ayudar a los Estados Unidos de América a defenderse contra agentes bioquímicos extranjeros. Creé algunas cosas que han podido ser usadas de forma equivocada. Puede que los hayan estado acumulando. Puede que no los hayan destruido. Y esa fue la razón por la que decidí renunciar. [...] Es una locura liberar un agente bioquímico para matar a miles o millones de personas».

<sup>802</sup> «La medicina occidental persigue prolongar la enfermedad. Yo me dedico a curarla».

<sup>803</sup> «Es un negocio multimillonario. Un imperio que, a día de hoy, resulta más rentable que el tráfico de drogas. Es como una mano gigante cuyos dedos llegan a todas las partes del globo. "Tráfico de personas" siempre me ha sonado como una expresión poco inspirada».

from himself. You're still a company man, William. And we will find you».<sup>804</sup> Llegado el momento, los agentes de la CIA que le persiguen y la organización criminal europea se asocian para atrapar a Lansing. Como suele ser habitual de este tipo de anti-héroes *metadiscursivos*, Lansing reconoce que su vida no ha sido todo lo limpia que a él le habría gustado, pero que está dispuesto a lo que sea con tal de recuperar a la chica: «You know, some of us have done bad things in the past. And once in a while, we find something that makes us feel better about ourselves. This little girl means a lot to me».<sup>805</sup> En el enfrentamiento final, Lansing disfruta ajusticiando al villano: «It's my favorite moment in life. [...] When the predator becomes the prey. [...] I despise taking human life. I'm kind of embarrassed to admit the fact that I'm gonna enjoy killing you slowly».<sup>806</sup> Finalmente, Lansing derrota a los líderes de ambas organizaciones —la CIA y el grupo criminal— y salva a su joven amiga, a quien se lleva con él a Estados Unidos y de quien ejercerá, desde entonces, como figura paterna.

*Sumergido: Alerta total* presenta cuatro entes del mal bien diferenciados: un científico sin escrúpulos que trabaja en el desarrollo y perfeccionamiento de una técnica para el control mental, una serie de agentes corruptos de la CIA, un líder empresarial que quiere sacar provecho de las investigaciones del primero y un grupo de elementos del gobierno uruguayo que también buscan valerse de los conocimientos del científico.

En este contexto, Cody (Seagal), un convicto que fue injustamente condenado por saltarse las órdenes durante una maniobra militar, es sacado de la prisión por ciertos elementos del gobierno que le ofrecen a él y a su equipo el perdón completo si consiguen cumplir con una misión suicida, basada en la detención y captura del científico que está trabajando con una suerte de programa MK Ultra evolucionado. Sin embargo, no cuentan con que una parte importante del operativo está corrupta y, en verdad, trabaja para el científico; ni que diversas fuerzas gubernamentales y no-gubernamentales

---

<sup>804</sup> «No importa lo lejos que corra un hombre. No puede huir de sí mismo. Todavía eres un hombre de la compañía, William. Y te encontraremos».

<sup>805</sup> «Algunos de nosotros hemos hecho cosas malas en el pasado. Pero, de vez en cuando, encontramos algo que nos hace sentir mejores personas. Esta pequeña chica significa muchísimo para mí».

<sup>806</sup> «Es mi momento favorito en la vida. [...] Cuando el depredador se convierte en la presa. [...] Odio matar a nadie. Por eso me siento un poco avergonzado de admitir que voy a disfrutar matándote lentamente».



están interesadas en las investigación del excéntrico científico. Uno de los empresarios interesados establece: «Corporations, we see potential earnings. [...] I don't vote. Officially. And that's the problem. Because our newly elected president is no friend of big business».<sup>807</sup> La compleja trama termina con todos los elementos interesados en los despiadados experimentos del científico —blancos y de clase alta—, muertos por parte de Cody y su equipo —o asesinados directamente entre ellos mismos—.

En *Shadow Man*, Jack Foster (Seagal) ha de enfrentarse a dos lobos solitarios: el líder ruso de una poderosa mafia local —capaz de sobornar a agentes del departamento de policía de la ciudad— y a su propio suegro —un ex agente de la CIA que le ha utilizado para sacar de Estados Unidos un chip informático repleto de información confidencial sobre el desarrollo de un mortífero virus—, ambos blancos y ricos. Foster comienza el filme viajando a Bucarest con su hija y su suegro en lo que prometen ser unas simples vacaciones. Pronto, el suegro es aparentemente asesinado en un atentado terrorista en el aeropuerto y la hija, secuestrada.

En su búsqueda por los bajos fondos, Foster se topa con todo tipo de villanos, desde los procedentes de la mafia rusa, hasta agentes de policía locales y de la embajada estadounidense corruptos, a los que tiene ocasión de amenazar —y asesinar—: «I think you're confused. You're not like them. I'm a little bit like them, but much, much worse».<sup>808</sup> Tras acabar con todas las amenazas, Foster logra entrevistarse con la embajadora estadounidense en Rumanía, quien reconoce desconocer los oscuros —e ilegales— métodos empleados por algunos de sus hombres, y consigue un pasaporte para una de las pocas personas que se han posicionado de su lado en la búsqueda de su hija.

En *Equipo de ataque*, Marshall Lawson (Seagal) ha de enfrentarse a una organización criminal europea que amenaza con inocular a la población de una ciudad con una potente droga —llamada CTX— valiéndose del suministro de agua. Lawson trabaja para una organización gubernamental secreta y se ve envuelto en la trama de manera fortuita cuando varios de sus hombres son asaltados y asesinados por una chica «colocada» con la droga. Según se establece en el filme, el consumo controlado de la misma

---

<sup>807</sup> «Nosotros, las corporaciones, vemos ganancias potenciales. [...] No voto. Oficialmente. Y ese es el problema. Porque nuestro recién elegido presidente no es amigo de los grandes negocios».

<sup>808</sup> «Creo que estás confundida. No eres como ellos. Yo sí soy un poco como ellos, pero mucho, mucho peor».

dota de capacidades *suprahumanas*: «Because of the CTX, they are pumped full of adrenaline giving them almost superhuman strength and reflexes. I say again, they are animals out to kill you and your men».<sup>809</sup> Lentamente, Lawson va cercando a los villanos principales y eliminándolos uno a uno, más por venganza —han matado a varios de sus hombres— que por deber. La líder del complot es una mujer, la única de la filmografía de Seagal.

En *El vuelo de la ira*, John Sands (Seagal) es un ex agente de las Fuerzas Aéreas que, tras escapar de prisión —donde estaba recluido por, según sus propias palabras, haber seguido órdenes: «I don't know if it was right or not, but all I did was follow orders. It's bizarre to get punished for shit like that, ain't it?»—,<sup>810</sup> es localizado por sus antiguos superiores y obligado a enrolarse en una misión suicida con la promesa de quedar libre de todos los cargos si sale victorioso. Sands acepta. Su misión: recuperar un avión ultra secreto de las Fuerzas Aéreas estadounidenses que ha sido robado durante una maniobra de pruebas por uno de sus propios pilotos. Según han podido saber, el aparato ha terminado en Oriente Medio, dispuesto para iniciar un ataque químico sobre suelo Norteamericano.

Los dos villanos principales del filme están representados por el Coronel Ratcher (Steve Toussaint), el militar estadounidense —negro y de clase alta— responsable de la sustracción del avión, y Peter Stone (Vincenzo Nicoli), un fanático —blanco y de clase alta— que se encarga de financiar diversas actividades terroristas en algunos de los países más conflictivos de Oriente Medio.

Ratcher, como suele ser habitual en el caso de los lobos solitarios, esgrime el dinero como el principal detonante de su conducta: «I'm getting rich. You know how much I'm getting paid for this? Two hundred million dollars, free and clear.»<sup>811</sup> Cuando su interlocutor le acusa de traición, Ratcher responde: «Treason? Open your eyes.

---

<sup>809</sup> «La droga CTX les proporciona grandes cantidades de adrenalina, lo cual les otorga una fuerza y unos reflejos sobrehumanos. Lo repito de nuevo: son meros animales dispuestos a mataros a vosotros y a vuestros hombres».

<sup>810</sup> «No sé si lo que hice estuvo bien o mal, lo único que hice fue seguir órdenes. Es bastante bizarro que te encierren por una mierda como esa, ¿verdad?»

<sup>811</sup> «Me haré rico. ¿Sabes cuánto me pagan por hacer esto? Doscientos millones de dólares limpios».

You've been brainwashed by those flag wavers at the Air Force. Making money is the American way.»<sup>812</sup>

Respecto a Peter Stone, inteligencia ofrece ciertos datos sobre su pasado: «Peter Stone. British father, Muslim mother, spent his childhood in the Middle East but educated at Oxford. Mother was killed in a U.S. attack during Desert Storm and as a result, he started financing terrorist groups and later formed the Black Sunday group.»<sup>813</sup> Un producto de las operaciones militares de Occidente, formado por ellos mismos y educado en Oxford. Sands será el responsable de solucionar todos los errores que los distintos estamentos militares han cometido en el transcurso de sus operaciones.

*Kill Switch* representa un universo fundamentalmente poblado por asesinos y depravados. De hecho, los dos villanos principales de la película son sendos asesinos en serie —uno de ellos un maníaco sexual y el otro un lunático religioso—. Jacob (Seagal) es un detective de homicidios con tendencia hacia la desobediencia y hacia el uso de una fuerza excesiva y desproporcionada. Fruto de esta conducta, uno de los asesinos que Jacob detuvo es puesto en libertad por demostrarse que su detención fue ilegal. Nada más salir, Billy Joe Hill (Mark Collie), el asesino, comienza a matar de nuevo.

El filme parece obsesionado en mostrar cómo los villanos carecen de escrúpulos mientras los agentes policiales se ven obligados a una pulcritud que no tiene cabida en un mundo que moralmente se desmorona. A pesar de sus métodos, Jacob se muestra confiado de los resultados que proporciona. Tras asesinar fríamente a Billy Joe Hill después de que este matara a su compañera sentimental, Jacob se ve obligado a abandonar la ciudad y el cuerpo de policía. Deja escrita la siguiente nota para su compañero: «Storm, I'm sorry about Celine. Billy Joe killed her and I took care of him, my way. He won't be up on appeal. You've been a great partner. I know my methods are unconventional, but hell, that's how I caught Lazarus. Take his confession for me, would

---

<sup>812</sup> «¿Traición? Abre los ojos. Los de las Fuerzas Aéreas te han lavado el cerebro. Hacer dinero es el estilo estadounidense».

<sup>813</sup> «Peter Stone. Padre británico y madre musulmana. Pasó gran parte de su infancia en Oriente Medio, aunque estudió en Oxford. Su madre fue asesinada en un ataque estadounidense durante la operación Desert Storm. Como resultado, comenzó a financiar grupos terroristas y creó el grupo Black Sunday».

ya? I'll look you up one day. Jacob».<sup>814</sup> Instantes antes, Jacob detiene a Lazarus (Michael Filipowich), el asesino en serie religioso. No obstante, la detención dista mucho de la normalidad. Tras pelear cuerpo a cuerpo durante varios minutos, Jacob se apodera de un martillo y destroza el cuerpo de Lazarus a martillazos: piernas, brazos, pecho, cara, etc. Han de ser los propios agentes de policía que llegan al lugar del crimen los que separen a ambos hombres y eviten que Jacob termine por asesinar a Lazarus.

En *Ruslan, la venganza del asesino*, Ruslan (Seagal) es un escritor de novelas policíacas que, tiempo atrás, ejerció como capo de una mafia rusa en Nueva York. La inminente boda de su hija —que vive con su ex mujer y el nuevo esposo de esta— le hace retomar el contacto con la clase criminal neoyorkina, toda vez que esta va a casarse con el hijo de su mayor enemigo de aquella época. El detonante de toda la violencia y destrucción es el ataque a la vivienda de su ex mujer y su hija por parte de los hombres de Mikhail (Igor Jijikine) —el antiguo enemigo de Ruslan—. Durante el mismo, la primera es asesinada y la segunda dejada gravemente herida. Ruslan jura venganza e inicia una cruzada contra el mundo criminal de la ciudad: «Don't worry, my baby. You're gonna be well. And those who did this to you will cry tears of blood. This I promise you».<sup>815</sup> Ruslan termina asesinando a Mikhail y sus hombres, así como a todos los demás implicados en el ataque inicial, tales como el marido de su ex mujer y vividores de todo tipo y condición: blancos y ricos la mayoría. Tras la celebración final de la boda, Ruslan retorna a Los Ángeles y a su vida como escritor.

En *Nacido para matar*, Robert Samuels (Seagal) es un policía antidrogas que ejerce en Europa gracias a un programa de colaboración policial internacional. El filme, de marcado carácter nihilista, se abre con la siguiente afirmación, enunciada por el propio Samuels: «The evil exists in every man, while some may contain, I've found it easier to embrace it».<sup>816</sup>

---

<sup>814</sup> «Storm, siento mucho lo de Celine. Billy Joe la mató y tuve que hacerme cargo de él a mi manera. No podrá asistir al juicio. Has sido un gran compañero. Sé que mis métodos son poco convencionales, pero qué demonios, así es cómo cacé a Lazarus. Tómale confesión por mí, ¿te parece? Nos veremos algún día. Jacob».

<sup>815</sup> «No te preocupes, cariño. Te pondrás bien. Y aquellos que te hicieron esto van a llorar lágrimas de sangre. Te lo prometo».

<sup>816</sup> «El mal existe en cada hombre. Mientras algunos pueden contenerlo, para mí es más fácil darle salida».

Los dos principales villanos son Dimitri (Dan Badarau), un peligroso capo de la mafia rusa, responsable de la distribución de drogas en la ciudad, y Costel (Darren Shahlavi), un depravado criminal que, más allá de traficar con drogas y estupefacientes, posee una fascinación enfermiza por la violencia más depravada. Ambos, varones blancos de clase alta.

La policía, representada por Samuels y su equipo, contempla cómo el estamento criminal se sale repetidamente con la suya sin que pueden echarles en guante, ya sea por falta de pruebas fehacientes o porque las penas serían poco menos que insuficientes para los crímenes que están cometiendo. Es por ello que Samuels, según avanza la trama y se pone de manifiesto que, dentro del propio mal, existen males mayores y menores, se alía con Dimitri para dar caza y acabar con Costel.

El discurso parece evidente: determinados tipos de mal, sobre todo si están normalizados y respetan ciertas normas elementales de convivencia y honor, se consideran preferibles a otros cuya mera existencia pone en jaque no solo a la clase policial, sino al resto de la criminal —lo que vendría a representar Costel y su banda—. El pacto final entre Dimitri y Samuels refleja la incapacidad gubernamental para acabar con el mal en las calles, toda vez que este está aceptado y sistematizado.

*Máxima condena* presenta a Cross (Seagal) como el principal responsable de la seguridad de una prisión federal de máxima seguridad. La prisión está a punto de cesar en su actividad, y los últimos presos esperan en sus celdas a que se les traslade a sus nuevos destinos. A pesar de que el villano principal es un lobo solitario —Chris Blake (Michael Paré)—, el filme parece especialmente interesado en desacreditar por completo a la CIA. No solo porque es precisamente el pasado de Blake, allí donde se hizo un nombre y donde aprendió a hacer las cosas con las que ahora se gana la vida asaltando prisiones, sino porque la prisionera por la que se ha organizado toda la operación de rescate ha sido engañada y utilizada como cebo por la agencia gubernamental estadounidense. Durante el enfrentamiento final entre Cross y Blake, este último enuncia un discurso similar al que durante el *clasicismo* enunció Ryback (Seagal) en *Alerta máxima*, reduciendo todo a una mera cuestión monetaria:

What the hell are we trying to kill each other for, huh? This isn't about patriotism with a flag. This is about money. You know who Samantha's contact was? It was a money guy. He delivered secret government funds to favored

efforts in trouble spots around the world. He was a bag man for the CIA delivering bribes and payoffs. And that chip that was implanted in her... That contained secret financial information. With that, we could access at least \$200 million of whitewashed money-clean money.<sup>817</sup>

Cross elimina a Blake y recupera el chip. Dado que es un dinero sin dueño y amasado desde distintas operaciones ilegales, Cross decide quedarse con los 200 millones de dólares y repartirlos con su amigo y compañero de profesión. Decide, además, donar parte del mismo para causas benéficas: «I think I'll give half to St. Jude's in Memphis. The other half I'll use to have some fun, help some of my friends and my family».<sup>818</sup>

Los villanos de tipo solitario de la obra de Seagal rara vez se presentan como individuos independientes y ajenos a las realidades gubernamentales y no gubernamentales. Por contra, suelen proceder de la CIA o cualquier otra organización gubernamental, donde han aprendido a comportarse como lo hacen. El otro núcleo de procedencia de estos hombres es el crimen organizado y la mafia, un lugar especialmente proclive a ser representado en el periodo *metadiscursivo*, donde los dominios del mal son tan extensos que la presencia de varios focos de maldad se torna no solo en habitual sino en esencial.

#### 6. 4. El uso de la *metaficción* en el cine de Steven Seagal

Otra de las características más significativas de la obra audiovisual —que no simplemente cinematográfica— de Steven Seagal tiene que ver con el tratamiento *metaficcional* de la misma. Desde sus películas más primigenias hasta la actualidad, el cariz *metaficcional* se ha manifestado de maneras diversas, pero siempre con una presencia inusitadamente —en comparación con el resto de estrellas del ciclo temático— destacada.

---

<sup>817</sup> «¿Por qué demonios tratamos de matarnos? Esto no tiene nada que ver con asuntos patrióticos ni con ninguna bandera. Tiene que ver con la pasta. ¿Sabes quién era el contacto de Samantha? Era el tipo del dinero. Transportaba fondos secretos que el gobierno tiene preparados para favorecer determinadas circunstancias en algunos de los lugares más conflictivos del mundo. Era una mula que trabajaba para la CIA entregando sobornos y pagos. Y ese chip que le fue instalado a ella... Contiene información financiera secreta. Con él, podemos acceder al menos a doscientos millones de dólares de dinero limpio».

<sup>818</sup> «Creo que daré la mitad al hospital St. Jude, en Memphis. La otra mitad la usaré para pasarlo bien y ayudar a mis amigos y a mi familia».

[Metafiction is] a celebration of the power of the creative imagination together with an uncertainty about the validity of its representations; an extreme self-consciousness about language, literary form and the act of writing fictions; a pervasive insecurity about the relationship of fiction to reality; a parodic, playful, excessive or deceptively naïve style of writing. [...] Metafiction is a term given to fictional writing which self-consciously and systematically draws attention to its status as an artifact in order to pose questions about the relationship between fiction and reality<sup>819</sup> (Waugh, 1984: 2).

Pese a que el origen del término se encuentra en el medio literario, es fácilmente extrapolable al cinematográfico o al televisivo en tanto que ambos toman por igual la *narratividad* como base sobre la que construyen la ficción: «This definition may easily be applied to the metapop or metacinema of postmodern singers and filmmakers. Indeed, even if the term metafictional is usually restricted to literary fiction, I do not hesitate to speak of metafiction in pop or cinema, as they both produce as much fiction as literature does»<sup>820</sup> (Guilbert, 2002: 22).

La metaficción en el cine de Seagal no tiene tanto que ver con la realización audiovisual o con el *metacine* en sentido técnico o mecánico, sino con el contenido propiamente dicho, el enfoque narrativo o —directamente— con la *narratividad*, con la ficción que se cuenta y cómo se cuenta: «Metafiction, and thus metacinema, involves the copresence of a fiction, understood, typically as plot, and some kind of statement about its mode of production»<sup>821</sup> (Hjort, 2005: 82).

---

<sup>819</sup> «[La *metaficción*] es una exaltación del poder de la imaginación creadora junto con una incertidumbre sobre la validez de sus representaciones; una consciencia extrema de sí mismo sobre el lenguaje, la forma literaria y el propio acto de escribir ficciones; una inseguridad constante acerca de la relación entre ficción y realidad; un estilo de escritura paródico, lúdico, excesivo, engañoso o ingenuo. [...] La *metaficción* es el término que se ha dado a la escritura ficcional, consciente de sí misma, y que sistemáticamente atenta sobre su propio estatus en tanto que artificio, planteando continuas cuestiones en torno a la relación entre ficción y realidad».

<sup>820</sup> «Esta definición puede ser fácilmente extrapolable al *metapop* o al *metacine* de cantantes y cineastas posmodernos. De hecho, aunque el término *metaficcional* suele restringir su uso a la ficción literaria, no tengo problema alguno en hablar de *metaficción* en el pop o en el cine, puesto que ambos medios producen tanta ficción como la literatura».

<sup>821</sup> «La *metaficción*, y por tanto el *metacine*, implica la presencia simultánea de una ficción, entendida por lo general como una historia o argumento, y algún tipo de declaración acerca de su modo de producción».

En este sentido, resulta ejemplarizante que, ya desde su primera película como protagonista —*Por encima de la ley*— se utilizara el propio pasado de Steven Seagal en cuanto a persona real para sentar las bases sobre las que se construiría la figura heroica del personaje ficticio: Nico Toscani. A lo largo de su carrera cinematográfica, Seagal ha establecido y mantenido una propensión natural a la introducción de multitud de rasgos y características de su persona real en los de sus *alter egos* ficticios —y ficcionales—. A través de la puesta en práctica prolongada de esta técnica, su figura —la real y la ficticia— se ha tornado compleja, etérea y difusa. El trasvase entre la una y la otra es, por momentos, total. David Gordon Green (2012: II-III) señala:

Through my studies of Seagal, I have come to understand why monks walk before this movie star and throw pebbles at his feet. He is a walking contradiction on a mythical path. Some say he is a douche, while others recognize and value him for his humanitarian work and charitable contributions. He holds the Dalai Lama close, while the mafia wanted to extort him, allegedly. He surrounds himself with German Shepherd attack dogs, but carries around bowls of candy for a sweet accent at the end of a hard day. These are genuine qualities that makes this icon so complex.<sup>822</sup>

Este juego constante entre la realidad y la ficción se retroalimenta a sí mismo y potencia cada una de las dos dimensiones por separado. Una de las máximas del actor estadounidense a la hora de actuar es «don't act; be yourself»,<sup>823</sup> tal y como ha apuntado en numerosas entrevistas y manifestado a través de su página web:

James Mason once told Steven that «the secret to becoming a great actor [is] don't act, be yourself». This advice is why we see such a pure and authentic nature to him in his roles and why he has shared the spotlight with such

---

<sup>822</sup> «Gracias a mis estudios sobre Seagal, he llegado a comprender por qué los monjes se revuelven a su paso y le arrojan piedras a los pies. Es una contradicción que transita por un camino mítico. Algunos dicen de él que es irritante, mientras otros reconocen y valoran su labor humanitaria. Tiene un trato cercano con el Dalai Lama, mientras que —como se ha alegado— la mafia quiso extorsionarle. Se rodea de perros de ataque como pastores alemanes, mientras que, con un amable acento, porta platos con dulces al final de un duro día de trabajo. Son algunas de las genuinas cualidades que hacen de él un complejo icono».

<sup>823</sup> «No actúes; sé tú mismo».



greats as Michael Caine, Tommy Lee Jones, Harry Dean Stanton, Kris Kristofferson, Keenen Ivory Wayans, and many others.<sup>824</sup>

De esta forma, la mayoría de los personajes interpretados por Seagal suelen poseer numerosos rasgos tomados directamente de su personalidad real. Igualmente, las tramas de sus filmes tienden a centrarse en algunas de las inquietudes o preocupaciones que, de acuerdo a declaraciones realizadas por él mismo, ocupan su tiempo y sus pensamientos en el mundo de la no-ficción. Si su cine es un complejo entramado *metaficcional* en el cual la realidad y la ficción muchas veces se confunden —a propósito—, la «cúspide» de esta tendencia narrativa se encuentra en la serie para televisión estrenada en el año 2009, *Steven Seagal: Con su propia ley*.

En ella, Seagal hace de sí mismo. La *metaficción* es total. Y más interesante aún resulta el hecho —al menos, como tal se ha comunicado a los medios— de que Seagal sea, y haya sido durante los últimos veinte años de su vida, ayudante del sheriff en el condado de Jefferson, en Louisiana.

Los procesos autorreflexivos (llamados a sí mismos metaficcionales, narcisistas o especulares) han sido estudiados por varios autores; para algunos, consiste en la ficción dentro de la ficción o *mise en abyme* y corresponde al desdoblamiento del texto en su propio comentario crítico o en las claves de su desciframiento. [...] Con la ayuda de la metaficción, se explica la forma de construir los mundos representados; en ellos [...] los personajes son inventados por otros en el interior de la historia; en definitiva, se trata de una ficción que habla de sí misma en el mismo sentido que da Jakobson al metalenguaje [...] y se centra en su propia categoría de artificio para replantear la problemática correspondencia entre ficción y realidad (Carrera, 2001: 33).

La existencia de estas interconexiones entre la figura real de Seagal y sus ficticias encarnaciones cinematográficas acarrea que, para entender y comprender satisfactoriamente su obra, sea preciso no solo desglosar adecuadamente su ámbito estrictamente ficcional —como se ha procedido a realizar en los epígrafes inmediatamente anteriores—, sino atender a su realidad en cuanto a actor y persona pública que es. Solo

---

<sup>824</sup> «James Mason le dijo una vez a Seagal que “el secreto para llegar a ser un gran actor era no actuar, sino ser uno mismo”. Esta idea permite entender por qué Steven se comporta de una forma tan pura y auténtica en los papeles que interpreta, y explica cómo ha podido compartir cartel con otras estrellas de cine como Michael Caine, Tommy Lee Jones, Harry Dean Stanton, Kris Kristofferson, Keenen Ivory Wayans y muchos otros».

de ese modo podrán apreciarse adecuadamente las múltiples capas de realidad —o supuesta realidad— que, de manera acostumbrada, cada uno de sus filmes incorpora.

#### 6. 4. 1. El polémico pasado de Steven Seagal

There are three sides to every story: yours, mine and the truth<sup>825</sup> (dicho popular).

El pasado personal de Seagal ha sido una de las principales fuentes de inspiración de su obra cinematográfica. La idea de que no se ha de actuar, sino que se ha de ser uno mismo, concuerda a la perfección con esta realidad. A pesar de la inexistencia de una biografía oficial y confirmaciones fehacientes sobre su vida y obra más allá de las pantallas de cine, existen numerosas contradicciones y polémicas en torno a varios puntos de su pasado que merecen ser resaltadas por su indudable influencia —y reflejo— sobre su obra.

Un resumen de lo que de manera habitual se considera «fidedigno» sobre este pasado —especialmente por lo que ha trascendido a través de los medios o a través de la propia persona de Seagal— lo ofrecen John Shelton y Robert Jewett (2002: 291) en su obra, *The Myth of the American Superhero*:

He discovered a Japanese martial arts instructor in Fullerton, California, when he was a teenager and then travelled to Japan for an extended period of study and eventually the management of a martial arts studio in Tokio. He reports that his fighting mastery earned his respect from the Japanese and also attracted the attention of CIA officials, who invited him to become a consultant during the period of the Vietnam War. He has also reported giving security advice to Anwar Sadat of Egypt, to Bishop Desmond Tutu of South Africa, and to the Shah of Iran. No one in any official position of responsibility will confirm or deny these claims by Seagal.<sup>826</sup>

---

<sup>825</sup> «Existen tres versiones de cada historia: la tuya, la mía y la verdad».

<sup>826</sup> «Seagal descubrió a un instructor japonés de artes marciales en Fullerton, California, cuando era tan solo un adolescente; viajó entonces a Japón y allí estuvo durante un largo periodo, estudiando y, finalmente, dirigiendo su propio *dojo* en Tokio. Declaró que gracias a su maestría con las artes marciales se ganó el respeto de los japoneses y atrajo la atención de unos oficiales de la CIA, quienes le invitaron a convertirse en consultor suyo durante el periodo de la Guerra de Vietnam. También ha comentado en algún momento que fue asesor de seguridad de Anwar Sadat en Egipto, del clérigo Desmond Tutu de Sudáfrica y del Shah de Irán. Nadie en ningún puesto oficial de responsabilidad confirmará ni negará ninguna de estas afirmaciones realizadas por Seagal».

El principal punto a favor con el que cuenta —y ha contado— Seagal a la hora de promover y publicitar su figura a través de este intrigante pasado, rico en interés para un público sediento de extravagancias y héroes reales, es que, como Shelton y Robert señalan, no ha sido desmentido oficialmente en ningún momento —ni nunca lo será— por las autoridades pertinentes, quienes podrían haber decidido —especialmente, en vista de las numerosas polémicas surgidas con el paso de los años y de las subsiguientes investigaciones, privadas y periodísticas— poner fin a la situación con una simple declaración oficial que hubiera terminado definitivamente con la estéril disputa.

Uno de los reporteros que ha investigado con mayor dedicación este incierto pasado —aun granjeándose la enemistad del actor estadounidense y siendo objeto de diversas denuncias por transmitir, siempre según Seagal y sus representantes, contenido difamatorio sobre su persona— es John Connolly, ex detective privado reconvertido en periodista. Su artículo *Man of Dishonor*, publicado en 1993 en la revista *Spy*, se ha erigido como uno de los más profusamente documentados sobre el pasado del actor estadounidense —y, también, el más crítico hacia su persona—:

With Seagal, the gap between myth and reality makes the shortcomings of Arnie [Schwarzenegger], Chuck [Norris] and Sly [Stallone] look like kid stuff. After a six-month-long investigation, *Spy* has concluded that Seagal is not simply a fraud, a liar, a coward and a bully but also a onetime bigamist who on at least two occasions said he wanted to contract out a murder, who had to settle a nasty sexual harassment claim and who, not surprisingly, hired and does business with people having ties to organized crime<sup>827</sup> (Connolly, 1993: 59).

Como sucede con todo actor mediático —y Seagal lo fue, especialmente, durante la primera mitad de los años noventa—, los rumores sentimentales, laborales y de cualquier otro tipo y/o condición que son promovidos por la prensa sensacionalista y alimentados por una parte del público, son simplemente eso: rumores que, *a priori*, poco o nada habrían de importar para el presente trabajo de investigación. No obstante,

---

<sup>827</sup> «Con Seagal, la brecha entre el mito y la realidad hace que las ocurrencias de Arnie [Schwarzenegger], Chuck [Norris] y Sly [Stallone] parezcan un juego de niños. Después de seis meses de investigación, *Spy* ha concluido que Seagal no es solamente un fraude, un mentiroso, un cobarde y un matón, sino que también fue bígamo una vez y que, en al menos dos ocasiones, quiso contratar a un asesino para resolver una desagradable declaración de acoso sexual. Como era de esperar, contrató e hizo negocios con personas vinculadas al crimen organizado».

considero pertinente reservar un cierto espacio en este capítulo a aquellas dudas/contradicciones que han surgido con el paso de los años en torno a la biografía de Seagal, puesto que, tal y como ha sido puesto de manifiesto, esta ha desempeñado un papel determinante en la cristalización de su carrera audiovisual. Conocer el recorrido vital de su persona real permitirá reconocer ciertos matices en su obra cinematográfica y entender ciertas, en apariencia, incongruencias narrativas/formales —tal y como también sucedía con la aplicación y comprensión del aikido—.

Una de sus más conocidas y publicitadas experiencias es la de haber sido el primer occidental en abrir y regentar un *dojo* en Japón. Como él ha afirmado en varias entrevistas, su condición de extranjero enseñando un arte marcial asiático le granjeó numerosas complicaciones y enemistades durante aquellos años:

«The first two years, at least once a day, someone came in to kick my ass or kill or burnt my dojo down», he claims. He says he obliged anyone who showed up to cause trouble. «I gave them one very quick chance. Leave or die». [...] He does say that he «was addicted to danger for many years»<sup>828</sup> (VV.AA., 1990: 77).

La imagen que Seagal pretende ofrecer con este episodio de su vida —y otros de índole similar— es la de una persona decidida y que no rehúye del enfrentamiento cuando este es necesario o se interpone entre él y lo que tanto ha luchado por conseguir. De cara a publicitar y reforzar su imagen como héroe de acción, es una experiencia relevante y significativa —acorde a la imagen cinematográfica que cualquier persona-je de ficción perteneciente al ciclo de acción de Hollywood desearía para sí mismo—. Más aún si cabe, en los términos que Seagal emplea, de peleas a vida o muerte.

Connolly (1993: 60), por su parte, pone en duda que la realidad fuera tan espectacular:

Seagal has often bragged that he was the first and only Occidental to own and run a dojo in Japan. In fact, the dojo, which was founded by Fujitani's father, a noted aikido black belt, was owned by his mother-in-law and managed by his wife, herself a black belt. Seagal has also boasted of his courage in

---

<sup>828</sup> «“Los primeros años, al menos una vez al día, alguien venía a patearme el culo, a matarme o a intentar incendiar mi *dojo*”, afirmó Seagal. A todos aquellos que venían buscando problemas, “les daba una rápida oportunidad. Largarse o morir”. [...] Igualmente, dijo, “durante muchos años fui un adicto al peligro”».

battling criminals. Sometimes the thugs are members of the Yakuza, the Japanese Mafia; other times, they are mere garden-variety criminals. «I jumped right in their faces», Seagal told *Movieline*. «I was a tenacious motherfucker, man, and I was fearless». «It is a lie», Fujitani (his ex wife) told *Spy*. «He once chased a few drunks away from the dojo but never was involved with Yakuza».<sup>829</sup>

Otro elemento clave en la creación *metaficcional* de los personajes de su obra cinematográfica, fundacional y seminal, es el oscuro pasado que estos suelen poseer, habitualmente ex agentes especiales de la CIA, los Navy SEAL, la NSA, o cualquier otra organización gubernamental —secreta o no— con gran capacidad de acción. En la vida real, Seagal ha señalado —en numerosas entrevistas— ciertos detalles sobre su colaboración con la agencia de inteligencia estadounidense:

Seagal possesses an air of mystery, fueled by rumors of his onetime involvement with the Central Intelligence Agency (CIA), as well as stories of his battles with the Japanese yakuza [...] while teaching aikido in Tokyo. There has never been any positive confirmation that Seagal worked for the CIA, but the actor does nothing to discourage the notion and seems to almost encourage the circulation of the rumor<sup>830</sup> (Allen, 1995: 43-44).

Nuevamente, el periodista Connolly, tras haber reunido declaraciones de algunas de las personas más cercanas a Seagal, pone en duda tales afirmaciones. Según su versión de los hechos, el actor estadounidense, en un momento dado, decidió apropiarse de las experiencias en la CIA de un amigo suyo y contarlas como propias:

---

<sup>829</sup> «Seagal a menudo se ha jactado de ser el primer y único occidental en poseer y dirigir un *dojo* en Japón. En verdad, el *dojo*, que fue fundado por el padre de Fujitani, un eminente cinturón negro de aikido, era propiedad de su suegra y fue administrado por su esposa, también cinturón negro. Seagal se vanagloriaba de su valor en la lucha contra los criminales. A veces los matones [que le atacan] son miembros de la Yakuza, la mafia japonesa; otras, tan solo una mera variedad de delincuentes. “Salté delante de sus caras”, contó Seagal a *Movieline*. “Yo era un hijo de puta tenaz y no tenía ningún miedo”. “Es mentira”, declaró Fujitani —su ex mujer— a *Spy*. “Una vez persiguió y alejó a unos borrachos del *dojo*, pero nunca estuvo implicado con la Yakuza”».

<sup>830</sup> «Seagal posee un halo de misterio, alimentado por los rumores de que una vez perteneció a la Agencia Central de Inteligencia —CIA—, así como por sus historias de peleas con la yakuza japonesa [...] mientras enseñaba aikido en Tokio. Nunca ha habido ninguna confirmación sobre la participación de Seagal en la CIA, pero el actor no hace sino promover y animar la circulación del rumor».

The most frequent way Seagal projects danger is by referring to his period of service for the CIA. For example, he told the *Los Angeles Times* that while he was in Japan, he was an adviser to several CIA agents, and through them he met «many powerful people» for whom he did «special work and favors». Seagal undoubtedly knew some agents: perhaps it was from them that he appropriated the heroic tales he tells about himself. According to Mark Mikita, the actor specializes in taking bits of other people's experiences and claiming them as his own. On one occasion, one of Seagal's students, a former Green Beret, was talking about his time in Laos. Later Seagal told the same story to another group, only now he had become the protagonist. In an interview with *Spy*, Goldman says he had long known that Seagal tends to tell grandiose tales about himself. Late in 1988, a former soldier of fortune and treasure hunter named Randy Widner invited Seagal, Goldman and another man to hunt for treasure off the coast of Barbados. At that time, Seagal had been telling Goldman that he'd been a U.S. Navy SEAL. Evidently this was one frogman who did not take well to water. As Goldman recalls, «Randy was driving [a Zodiac raft] in circles while Steven and I carried the gear out to him. The surf was unbelievable, really tough. He started screaming and panicking and was sure he was going to die and all that crap». Goldman says Seagal had to be helped onto the vessel. «Widner had to pull Seagal by his hair; I pushed his ass onto the boat with my shoulder». Later that evening, Goldman says, he realized that Seagal could not read a compass or a map. [Seagal describes himself as «autistic with numbers».] With that, Goldman says, he totally dismissed the notion that Seagal had ever been involved in any covert operations. In his letter to the *Times* reporter, Goldman wrote that Seagal «would surely die of starvation if he was given a compass and a map that led to a restaurant five miles away»<sup>831</sup> (Connolly, 1993: 61-62).

---

<sup>831</sup> «La manera más frecuente a través de la que Seagal proyecta el peligro es refiriéndose a su periodo de servicio para la CIA. Por ejemplo, una vez contó a *Los Angeles Times* que mientras estuvo en Japón ejerció de asesor para varios agentes de la CIA, gracias a los cuales conoció a “gente poderosa” para los que hizo “trabajos especiales y favores”. Seagal, sin duda, conoció a algunos agentes: quizá aquellos de quienes se apropió de sus heroicas historias para contarlas como propias. De acuerdo con Mark Mikita, el actor es especialista en tomar fragmentos de experiencias ajenas y reclamarlos como suyos. En una ocasión, uno de los estudiantes de Seagal, un ex Boina Verde, contó su historia durante su estancia en Laos. Más tarde, Seagal contó la misma historia a otro grupo, pero ahora él era el protagonista de la misma. En una entrevista con *Spy*, Goldman [amigo y colaborador de Seagal y ex mercenario] dijo que hacía tiempo que Seagal contaba cuentos grandilocuentes sobre sí mismo. A finales de 1988, un ex sol-

Probablemente, como suele suceder con este tipo de informaciones cruzadas, la verdad absoluta no sea propiedad de ninguna de las partes. Lo que sí parece evidente es que Seagal, con el objetivo de «adornar» y dotar de mayor atractivo su propio pasado, ha «exagerado» determinadas vivencias. Lo que nunca podrá saberse a ciencia cierta es el grado exacto de dramatización. Las informaciones de Connolly, altamente documentadas y polémicas, hay que entenderlas también como el producto de un medio sensacionalista que son, con todas las carencias que ello implica.

En este sentido, resultan reveladoras las informaciones vertidas en la revista *Time* a propósito del artículo de Connolly, que sirvieron para sembrar dudas sobre las fuentes consultadas por el periodista y las particulares ambiciones de la revista *Spy* a la hora de difamar a Seagal. Algunas citas de interés son las que siguen:

Both leaped to prominence in the late Reagan years: Seagal as a from-nowhere star in his first movie (*Above the Law*), *Spy* as the hipper-than-thou champion of attitude journalism. [...] Both offered sleek twists on tired genres: Seagal the martial-arts movie, *Spy* the glossy gossip rag. Both are deeply indebted to Creative Artists Agency boss Michael Ovitz, who is Seagal's movie mentor and *Spy*'s eternal obsession. And both have sturdy Time Warner credentials: Seagal as one of Warner Bros.' most reliable moneymakers (*Hard to Kill*, *Under Siege*) and *Spy* as a publication founded by former *TIME* writers Kurt Andersen (now back at *TIME* as editor at large) and E. Graydon Carter. [...] Perhaps there is another *Spy*-Seagal similarity here. Both are adept at high-wire innuendo—*Spy* as a key to its satirical japey, Seagal as a spur to his myth. [...] Connolly, whose piece mixes seemingly me-

---

dado de fortuna y cazador de tesoros llamado Randy Widner invitó a Seagal, Goldman y otro hombre a buscar un tesoro en la costa de Barbados. En ese momento, Seagal había contado a Goldman que, tiempo atrás, había ejercido como Navy SEAL en la marina estadounidense. Evidentemente, se trataba de un hombre rana que no llevaba muy bien lo del agua. Como Goldman recuerda, “Randy estaba pilotando una Zodiac en círculos mientras Seagal y yo llevábamos el equipaje hacia él. El oleaje era increíble, muy duro. De repente, [Steven] empezó a gritar de pánico, diciendo que estaba seguro de que iba a morir”. Goldman dijo que Seagal tuvo que ser presionado para subir a la embarcación. “Widner tuvo que agarrarle del pelo mientras yo le empujaba el culo con el hombro”. Después, esa tarde, Goldman se dio cuenta de que Seagal no sabía leer ni una brújula ni un mapa. [Seagal se ha descrito a sí mismo como un “autista para los números”.] Esto le sirvió a Goldman para confirmar que Seagal nunca había estado ni participado en ninguna operación encubierta. En una carta dirigida a un periodista de *Times*, Goldman escribió que Seagal “seguramente moriría de hambre si se le diera una brújula y un mapa y se le obligara a localizar un restaurante en cinco millas a la redonda”».

ticulous research with some sloppy checking (author Joe Hyams is confused with a Warner executive who has the same name), spoke with Seagal's ex-wives and other sources. But his star witness is Strickland, a former CIA agent who suffers from depression and has been institutionalized 11 times. [...] *Spy*, which has long had an edgy relationship with movie stars—it has made its reputation by soiling theirs—may soon find out if Steven Seagal is dangerous or timid<sup>832</sup> (Corliss, R. y Ressler, 1993).

En todo caso, resulta esclarecedor conocer ambos puntos de vista, máxime cuando uno de ellos procede del actor en cuestión y de la visión que ha querido vender —y continúa vendiendo— a lo largo de los años; y el otro de un ex detective que, tras un importante trabajo de investigación —y de entrevistar a algunos de los principales implicados— ha sacado a la luz indiscretas informaciones, alejadas por completo —y he ahí su sustancial interés— de la versión oficial.

#### 6. 4. 2. La construcción de un pasado perfecto

Si se ha decidido introducir en el presente trabajo de investigación un epígrafe como el anterior, repleto de informaciones cruzadas y puntos de vista incompatibles o irreconciliables, ha sido para poder dar perfecto sentido a este: Seagal, gracias a la selección y tratamiento específico de una serie de episodios concretos de su pasado, logró hacerse un nombre en Hollywood e introducir —a través de sus películas— una imagen

---

<sup>832</sup> «Ambos saltaron a la fama en los últimos años de la era Reagan: Seagal como una estrella que surgió de la nada con su primera película —*Por encima de la ley*—, y *Spy* como una revista con una actitud algo así como “más a la moda que tú.” [...] Ambos ofrecían elegantes giros a géneros fatigados: Seagal, a las películas de artes marciales; *Spy*, a los chismes de famosos. Ambos están profundamente en deuda con el jefe de Creative Artists Agency, Michael Ovitz, que es el mentor de Seagal y la eterna obsesión de *Spy*. Y ambos tienen fuertes credenciales en la compañía Time Warner: Seagal es uno de los valores más fiables a nivel económico de Warner Bros. —*Difícil de matar*, *Alerta máxima*—, y *Spy* es una publicación fundada por el antiguo escritor de *Time* Kurt Anderson —ahora de nuevo en *Time* como editor general— y E. Graydon Carter. [...] Tal vez hay otra similitud entre Seagal y *Spy*: ambos son propensos a hacer insinuaciones en la cuerda floja —*Spy* por su estilo satírico, y Seagal como forma de alimentar su figura de mito—. [...] Connolly, cuya pieza mezcla la investigación más meticulosa con algunas comprobaciones descuidadas —el autor Joe Hyams es confundido con un ejecutivo de Warner Bros. con el mismo nombre—, habla con la ex mujer de Seagal y otras fuentes. Sin embargo, su testigo estrella es Strickland, un ex agente de la CIA que sufre depresiones y que ha sido hospitalizado hasta en once ocasiones. [...] *Spy*, que siempre ha tenido una relación tensa con las estrellas de cine —ha conseguido su fama sacando los trapos sucios de ellas—, puede pronto saber si Seagal es peligroso o tímido».



muy concreta de sí mismo. Gracias a los filmes que protagonizó, dicha imagen no hizo sino potenciarse progresivamente y generar la confusión necesaria entre ficción y realidad como para poder hablar —con entera propiedad— de *metaficción* narrativa.

Steven Seagal is a movie star, more specifically an action movie star. The public has long since stopped believing in the movie star as moral paragon, but an odd residue of affectionate respect clings to action stars, probably because they're men of brawn-over-brain, seemingly incapable of the treachery, duplicity and calculation associated with intelligence. Action heroes, whatever their personal flaws, benefit more than other movie stars from the mythical figures they portray. Steven Seagal, the latest addition to the pantheon, is no exception<sup>833</sup> (Connolly, 1993: 59).

La búsqueda de un pasado atractivo y sugerente no es sino uno de los múltiples elementos de que los actores se valen para dar mayor empaque a su persona y lograr así un mejor nexo de unión con el público, que en muchas ocasiones no llega a diferenciar la vida real del actor de la ficción. En última instancia, este tipo de comportamientos no buscan sino situar a estos actores en el mejor lugar posible a nivel mitológico dentro del imaginario colectivo de los espectadores para que —llegado el momento— su nombre sea el que mejor asociado esté con el género/ciclo temático en cuestión y, por ende, el hipotético salario que perciba se mueva acordemente a ese posicionamiento. Una mera cuestión de marketing y de salarios:

Seagal's not-so-secret history, it must be said, was a PR masterstroke, the beauty of it being that the CIA never comments on personnel matters. [...] So on Seagal went, self-mythologizing in the grand Hollywood tradition. «Steven had to re-invent himself to fit in», says his friend Bob DeBrino, a former New York cop and all-around Hollywood dabbler. «Hollywood's a tough place to

---

<sup>833</sup> «Steven Seagal es una estrella de cine y, más concretamente, una estrella del cine de acción. El público hace tiempo que dejó de creer en la estrella como un dechado de virtudes morales; sin embargo, un residuo de cariñoso respeto se aferra a este tipo de ídolos, probablemente porque son hombres en los que la fuerza física prima sobre el cerebro, y aparentemente por ello, incapaces para la traición, la duplicidad y el cálculo asociados a la inteligencia. Los héroes de acción, sean cuales sean sus defectos personales, se benefician más que otras estrellas de cine de las figuras míticas que representan. Steven Seagal, la última incorporación al panteón, no es ninguna excepción».

fit in, and he did a good job, man. Coming from nothing. Whether he lied, acted, or whatever, he made it and he became a star»<sup>834</sup> (Neman, 2002).

Resulta interesante cómo esta característica puede ser al mismo tiempo positiva y negativa. En su obra, Barna William Donovan (2010: 92-93) entrevista a varios sujetos en relación a esta peculiar característica *metaficcional* de la obra de Seagal. Estos no dudan en afirmar que, cuando ven una película suya, no son capaces de ver al personaje, sino que, siempre, invariablemente, ven al propio Seagal, con todas las connotaciones que para ellos posee:

It is especially noteworthy that both men feel that Seagal himself, the actor, possesses some serious character flaws that make it impossible to like the fictional characters he plays. [...] Interestingly, this is similar to Louis's dislike of Sylvester Stallone because of a perceived «arrogance». In Edward's case, the antipathy felt for Seagal stems from Edward's own training in the martial arts. Edward often tries to travel to Japan and Asia as much as his job schedule and finances allow, always with the aim of training with the top instructors in his art. Given this fact, I was surprised to hear how much he dislikes Seagal, especially since the standard format of Seagal's biography always includes information on how he moved to Japan as a teenager to study aikido with the masters and became the first Westerner to run a dojo in that country. Edward, however, focuses on the arrogance he sees in Seagal, something that, in his perception, is inherent to Seagal's personality and seems to come through in all of his performances. This, in Edward's opinion, is counter to the values of the martial arts, against the values he is compelled to live by as an artist and the values he teaches his students. Edward readily backs up his perception of Seagal's arrogance by displaying a surprising level of pop culture literacy. He explains that he has read a lot of information confirming Seagal's character. Entertainment journalism, along the lines of programming like *Entertainment Tonight* or publications like *Entertainment Weekly*, has long run stories of Seagal's «difficult» personality and

---

<sup>834</sup> «La historia no-tan-secreta de Seagal, todo hay que decirlo, fue un golpe maestro de relaciones públicas fundamentado en que la CIA nunca hace comentarios sobre las cuestiones de personal. [...] Hecho que Seagal aprovechó para desarrollar su propia auto-mitificación, a la estela de la gran tradición de Hollywood. “Steven tuvo que reinventarse a sí mismo para encajar”, dice su amigo Bob DeBrino, un ex policía de Nueva York y experto en Hollywood. “Hollywood es un lugar complicado donde encajar, y él consiguió hacer un buen trabajo. Viniendo de la nada. Ya mintiera, actuara o lo que fuera, lo cierto es que lo hizo y se convirtió en una estrella”».

domineering behavior on film sets. The breakup of Seagal's second marriage was especially offensive to Edward.<sup>835</sup>

No todas las informaciones publicadas por los medios de comunicación pueden ser controladas por Seagal y sus agentes. Sin embargo, cuando él mismo es el emisor de la información, la libertad y el control son totales. De ahí que estas informaciones posean especial relevancia a la hora de acotar sus pretensiones en lo relativo a la creación y el abono de su propio estatus mítico:

The CIA story «became almost like his script, and he became very good at selling it», recalls talent manager Freddie Fields, who knew Seagal socially. «I always doubted the truth of it, but at first he was very fascinating. Whether he was bullshitting or not didn't matter, because the bullshit was kind of fascinating. [...] In a way, you kinda had to admire him because he had such a positive point of view on himself. And such an ego. He was going to be well past Mel Gibson. He was going to be the new McQueen. He was so sure of it that when it all happened it was amazing»<sup>836</sup> (Neman, 2002).

---

<sup>835</sup> «Es especialmente significativo que ambos hombres sientan que Seagal, el actor, posee algunos defectos de carácter que imposibilitan que puedan sentirse atraídos por los personajes de ficción que interpreta. [...] Curiosamente, se trata de una aversión similar a la que Luis profesa hacia Sylvester Stallone, a quien considera un “arrogante”. En el caso de Edward, la antipatía que siente hacia Seagal parece que tiene que ver con su propia formación en artes marciales. Edward trata de viajar a Japón y Asia tanto como sus horarios y su sueldo se lo permiten, siempre con el objetivo de entrenar con los mejores instructores del arte marcial que practica. Ante esto, me sorprendió bastante escuchar lo mucho que le disgusta Seagal, especialmente teniendo en cuenta que la versión oficial de su biografía incluye ciertos pasajes sobre cómo se trasladó de joven a Japón para estudiar aikido con los maestros y cómo se convirtió en el primer occidental en poner en marcha un *dojo* en aquel país. Edward, sin embargo, se centra en la arrogancia que ve en Seagal, algo que, en su opinión, es inherente a la propia personalidad del actor y se mantiene constante en todas sus interpretaciones. Esto, en la opinión de Edward, es contrario a los valores de las artes marciales y a lo que él como profesor enseña a sus estudiantes. Edward respalda con facilidad su percepción sobre la arrogancia de Seagal mostrando un sorprendente nivel de conocimientos en lo que a cultura pop se refiere. Explica que ha leído una gran cantidad de información que confirma este carácter de Seagal. Multitud de medios de comunicación escritos y televisivos, como *Entertainment Tonight* o *Entertainment Weekly*, han publicado noticias sobre la “difícil” personalidad de Seagal y su conducta dominante en los platós de cine. Del mismo modo, la disolución del segundo matrimonio del actor resultó ser un hecho especialmente ofensivo para Edward».

<sup>836</sup> «La historia de la CIA “se convirtió casi como en su guion, y [él] llegó a ser muy bueno vendiéndolo”, recuerda el cazatalentos Freddie Fields, quien conocía a Seagal a un nivel social. “Siempre he dudado de que fuera verdad, pero al principio era muy fascinante. Estuviese o no tomándonos el pelo, no importaba

En cierto momento, el propio Seagal llegó a acudir a algunos rodajes acompañado de una pistola, aumentando así aún más si cabe su presunta implicación con agencias gubernamentales —y dotando de mayor credibilidad sus historias de espionaje y contraespionaje—. Como Neman apunta (2002), llegó a rozar la paranoia:

In the mid-1990s, Seagal, having attained the stardom he so fiercely craved, swiftly became a caricature of himself. Studio executives, while pleased with his grosses, grew increasingly wary of the whole spy-versus-spy thing. One executive recalls how Seagal packed heat—usually a Colt .45 and/or a Browning 9-mm. «He always wore coats that had longer backs», recalls a source, who adds that Seagal once displayed a knife made out of a material that he claimed could pass through an airport metal detector. «He always had one gun, if not more. Often he had two». A stylist who fit Seagal for a tuxedo on Oscar night says, «I had to tailor the tux around two giant guns. He said he needed “cover” in case “they” rushed the stage on him. Who “they” were, I have no idea». [...] When a studio executive asked why he needed to carry concealed weapons, Seagal replied, «they’re out to kill me». «It was the CIA, or someone in the black-ops world, who was after him. Behind Seagal’s back», a source says. «We all kinda laughed about it».<sup>837</sup>

Del mismo modo, gran parte de sus relaciones personales durante la primera mitad de los noventa estaban destinadas a la tarea de mitificar y engrandecer su figura.

---

porque la mentira era en cierto modo fascinante. No tenías más remedio que admirarle por la buena estima que tenía sobre sí mismo. Iba a ser mucho más que el nuevo Mel Gibson. Iba a ser el nuevo [Steven] McQueen. Estaba tan seguro de ello que cuando sucedió, fue increíble”».

<sup>837</sup> «A mediados de los noventa, Seagal había alcanzado por fin la fama que tanto anhelaba, y pronto se convirtió en una caricatura de sí mismo. Los ejecutivos del estudio, satisfechos con los ingresos económicos de sus producciones, estaban cada vez más cansados de sus manidas historias sobre espionaje. Un ejecutivo recuerda cómo Seagal solía portar un arma —normalmente, un Colt 45 o una Browning 9mm.—. “Siempre llevaba abrigos con grandes espaldas”, recuerda una fuente, que añade que Seagal una vez le mostró un cuchillo fabricado de un material que, según él, podría ser introducido por un detector de metales de un aeropuerto sin ser detectado. “Siempre tenía un arma, si no más. A menudo eran dos”. Un estilista que le ajustó un esmoquin para los Oscars dijo: “He tenido que adaptar el esmoquin a dos armas de fuego gigantes. Dijo que las necesitaba por si ‘ellos’ se precipitaban sobre él. De quien pudiera tratarse ese ‘ellos’, no tengo ni idea”. [...] Cuando un ejecutivo del estudio le preguntó por qué tenía que llevar armas ocultas, Seagal le respondió: “Están ahí fuera para matarme”. “Era la CIA, o alguien del mundo de las operaciones encubiertas, quien iba detrás de él”, dijo una fuente. “Todos nosotros nos reímos bastante de ello”».

Tres figuras fueron fundamentales en su ascenso al estrellato: el representante de actores Michael Ovitz, el productor/farmacéutico Julius R. Nasso y la actriz Kelly LeBrock.

Michael Ovitz fue el fundador y director de la agencia de representación artística Creative Artist Agency —CAA— y uno de los hombres más poderosos de la industria de Hollywood del momento. «Era reconocido por negociar con las agencias artísticas y trabajar como consultor de líderes en adquisiciones, fusiones y ventas de propiedades de entretenimiento por miles de millones de dólares» (Esgate, 2006: 79). Durante 18 meses —entre 1995 y 1997— llegó a desempeñar el cargo de presidente de Walt Disney Company.

The boilerplate story about how Seagal got started in show business is that Ovitz was one of his martial-arts students. Ovitz, according to legend, believed Seagal had stardom written all over him and prevailed upon Warner Bros. to give him a screen test, then cast him in a movie. The rest, as they say, is history. [...] According to Hyams, Warner was impressed enough to hire Andy Davis, an up-and-coming director, and spend \$50,000 on a screen test for Seagal. «The test was a disaster», Hyams says. «Seagal's voice was squeaky, and he did not come across well on-screen». At that point, Hyams said, Ovitz took a most unusual step: he went back to Warner and offered them Donner for *Lethal Weapon 2* for the same fee he'd gotten for the incredibly successful original. Whether the latter part of this deal went down is unknown (Donner would not return our phone calls), but Seagal got his break»<sup>838</sup> (Connolly, 1993: 63-64).

Gracias a la intermediación de Ovitz, Seagal no solo logró entrar en la industria del cine, sino que lo hizo de manera atípica: en su primer filme, *Por encima de la ley*,

---

<sup>838</sup> «La historia sobre cómo Seagal llegó a introducirse en el mundo del espectáculo comenzó con Michael Ovitz, uno de sus alumnos de artes marciales. Ovitz, de acuerdo a la leyenda, creía que Seagal tenía madera de estrella y se ocupó de convencer a Warner Bros. para que le hicieran una prueba de pantalla y, posteriormente, le introdujeran en el reparto de alguna película. El resto, como se suele decir, es historia. [...] De acuerdo con Hyams, Warner quedó lo suficientemente impresionada como para contratar a Andy [Andrew] Davis, un director emergente, y gastarse 50,000 dólares en una prueba de pantalla para Seagal. “El test fue un desastre”, dijo Hyams. “La voz de Seagal chirriaba y él no se encontraba a gusto en la pantalla”. En ese momento, dice Hyams, Ovitz dio un paso más inusual: volvió a Warner y les ofreció a Richard Donner como director para *Arma letal 2* por el mismo salario que había percibido por la exitosa primera entrega. Si la última parte de este acuerdo se cayó, nos es desconocido —Donner no devolvió nuestras llamadas telefónicas—, pero Seagal obtuvo su oportunidad».

ejerció de protagonista —fue también responsable de la historia en la que se basó el largometraje—: «In 1988 an obscure 37-year old aikido instructor was cast as one pissed-off cop in *Above the Law*, which grossed a tidy \$18.8 million and unleashed Steven Seagal on an international movie audience»<sup>839</sup> (Neman, 2002).

El porqué del incondicional apoyo de Ovitz a Seagal nunca quedó del todo claro, pero innegablemente fue uno de los mayores valedores —si no el mayor— con los que el actor estadounidense contó a la hora lanzar su carrera interpretativa en Hollywood:

In careful studio speak, Warner acknowledged the unusual nature of an arrangement in which a mega-agent with a premium and well-established client may have trifled with that client's advantage in order to promote a total and minimally talented unknown: «Michael has been one of Steven's major supporters», Terry Semel told the *Times*. «He went far beyond the role of just being Steven's agent. In fact, with the type of superstar client list Michael has, you wouldn't normally see him work so closely with a first-time actor»<sup>840</sup> (Connolly, 1993: 64).

El otro gran nombre propio con el que Seagal estuvo relacionado de manera profesional a lo largo de su etapa cinematográfica más exitosa —los periodos *clasicista* y *manierista*— fue Julius Nasso:

Julius Nasso is a 40-year-old pharmacist from Staten Island and the owner of Universal Marine Supply Company, which supplies pharmaceuticals to merchants vessels. He is also Steven Seagal's partner in Steamroller Entertainment, formerly Seagal/Nasso Productions, which has its New York headquarters on the second floor of Nasso's offices on 12th Avenue in Brooklyn<sup>841</sup> (Connolly, 1993: 64).

---

<sup>839</sup> «En 1988, un oscuro profesor de aikido de 37 años fue elegido para interpretar a un policía cabreado en *Por encima de la ley*, película que generó 18.8 millones de dólares en taquilla y lanzó a Seagal a una audiencia internacional».

<sup>840</sup> «Warner reconoció la inusual naturaleza del acuerdo, en el que un mega-agente con una lista de clientes de primer orden como Ovitz había promocionado a un actor desconocido y con poco talento. «Michael ha sido uno de los principales valedores de Steven», dijo Terry Semel a *Times*. «Fue mucho más allá de la mera función de agente con él. De hecho, con el tipo de superestrellas con las que Michael suele trabajar, no es habitual verle tan implicado con un actor novato»».

<sup>841</sup> «Julius Nasso es un farmacéutico de cuarenta años de edad procedente de Staten Island y dueño de la empresa Universal Marine Supply Company, que abastece de productos farmacéuticos a buques mercan-

Fruto de su estrecha relación personal —Nasso fue el padrino de dos de los hijos de Seagal— y profesional, fue Seagal/Nasso Productions, también conocida como Steamroller Entertainment y que —como ya se ha visto— todavía opera bajo la presidencia del propio Seagal.

Su colaboración cinematográfica dio comienzo con *Señalado por la muerte* y se alargó hasta prácticamente el final del ciclo *manierista*, coincidiendo con la supresión del contrato de colaboración entre Seagal y Warner Bros. *El último patriota* fue el filme que supuso el fin de su relación, tanto a nivel profesional como personal:

Seagal and Nasso endeavored to finance and produce a slate of medium-budget Seagal vehicles, starting with a movie called *Prince of Central Park*. But shortly before production began, in 1998, Seagal backed out of the movie and was replaced by Harvey Keitel. (The movie had a limited theatrical run.) Seagal's abdication, Nasso claims, cost him credibility and caused cash deficits with the film's co-financiers, who'd invested based on Seagal's participation. Worse, Nasso says, Seagal pulled out of three other projects, forcing Seagal/Nasso Productions to cancel more than \$25 million in foreign-distribution deals. Besides which, Nasso claims, Seagal still owes him \$500,000 which Seagal had borrowed to pay his taxes<sup>842</sup> (Neman, 2002).

La relación entre ambos se degradó profundamente. Tal y como salió a la luz con motivo de la detención en Nueva York de una importante cúpula mafiosa que operaba en el estado, el propio Nasso, involucrado en el operativo criminal, había llegado a extorsionar a Seagal, exigiéndole el pago de una importante suma de dinero:

---

tes. También es el socio de Steven Seagal en Steamroller Entertainment, anteriormente conocida como Seagal/Nasso Productions, cuya sede se encuentra situada en Nueva York, en el segundo piso de las oficinas de Nasso en la Decimosegunda Avenida, en Brooklyn».

<sup>842</sup> «Seagal y Nasso se asociaron para financiar y producir una serie de filmes de presupuesto moderado protagonizados por el propio Seagal, que comenzarían con una película titulada *Prince of Central Park*. Sin embargo, poco antes de que comenzara la producción, en 1998, Seagal abandonó la producción y fue reemplazado por Harvey Keitel —el filme tuvo una carrera comercial limitada—. La abdicación de Seagal, afirma Nasso, le costó una pérdida importante de credibilidad y provocó un déficit económico con el resto de socios productores del largometraje, quienes, básicamente, habían invertido basándose en la premisa de que Seagal participaría en la producción. Peor aún, dice Nasso, fue la retirada de Seagal de otros tres proyectos, forzando a Seagal/Nasso Productions a cancelar más de 25 millones de dólares en acuerdos de distribución en el extranjero. Además, afirma Nasso, Seagal aún le debe 500,000 dólares que en su momento le prestó para pagar los impuestos».

Three months later, on June 4, in a lightning-fast pre-dawn sweep, police in New York and New Jersey arrested 17 accused mobsters in 17 minutes, charging them with 68 counts of extortion, threats, and loan-sharking in and around the waterfront of both states. The biggest fish by far was Peter Gotti, acting head of the notorious Gambino crime family and older brother of «Dapper Don» John Gotto, who would die in a federal-prison hospital that same month. Next in line were several Gambino heavies, among them Anthony «Sonny» Ciccone, Frank «Red» Scollo, and Primo Cassarino. One of the smallest fish, though, was the most exotic: Jules Nasso, who was awakened and arrested at Villa Terranova, and charged with «Conspiracy to commit extortion» and «Extortion of an individual in the film industry». Nasso was released later that day on \$1.5 million bail. [...] The «individual» went unnamed, but everyone knew it was Seagal. In the weeks preceding Nasso's arrest, word got back to him that Seagal had been bad-mouthing him to a federal grand jury<sup>843</sup> (Neman, 2002).

El último eslabón fundamental de la entrada y consolidación de Seagal en la industria de Hollywood fue su publicitada relación sentimental con Kelly LeBrock. Pese a lo que pudiera parecer, la relación distó mucho de ser fruto del azar:

About a year after entering into a state of bigamy with La Russa, Seagal became interested in the actress-shampoo pitchwoman Kelly LeBrock. According to [author] Joe Hyams, Seagal saw LeBrock in the 1984 Gene Wilder vehicle *Woman in Red*. Hyams remembers Seagal saying, «she is my destiny». Hyams was friends with LeBrock's former agent, Jerry Pam; he arranged a dinner where Seagal could meet Pam. «During dinner», Hyams recalls, «Seagal asked Pam what was the best way to get publicity. Pam told

---

<sup>843</sup> «Tres meses después, el 4 de junio, en una operación relámpago en Nueva York y Nueva Jersey, la policía detuvo a diecisiete mafiosos en diecisiete minutos, acusados de sesenta y ocho cargos de extorsión, amenaza y usura en la línea de costa de ambos estados. El pez más grande fue, con mucho, Peter Gotti, jefe interino de la notoria familia Gambino y hermano mayor de «Dapper Don» John Gotto, quien moriría en un hospital-prisión federal ese mismo mes. Junto a él, siguieron en la lista otros pesos pesados de la familia Gambino como Anthony «Sonny» Ciccone, Frank «Red» Scollo y Primo Cassarino. Uno de los peces más pequeños, sin embargo, resultó ser el más exótico de todos: Julius Nasso, quien fue despertado y detenido en Villa Terranova acusado de «conspiración para cometer extorsión» y «extorsión a un individuo de la industria del cine». Nasso fue puesto en libertad ese mismo día tras pagar 1.5 millones de dólares de fianza. [...] El «individuo» no se identificó, pero todo el mundo sabía que se trataba de Steven Seagal. En las semanas previas a la detención de Nasso, corrió el rumor de que Seagal había estado hablando mal de él ante un jurado federal».



him the best way was to be seen in the company of somebody famous. Later Seagal asked if Pam could help him meet Kelly LeBrock»<sup>844</sup> (Connolly, 1993: 60).

Gracias a la ayuda en momentos puntuales de estas tres figuras de la industria, con ninguna de las cuales acabó bien parado —sobre todo en los casos de Nasso y LeBrock—,<sup>845</sup> Seagal consiguió penetrar la fuerte «coraza» de Hollywood y, sin ser un actor especialmente cualificado, erigirse como uno de los más relevantes héroes de acción de la industria.

El cuidadoso diseño de su oscuro pasado —que incluye todo tipo de anécdotas durante sus años de trabajo para la CIA y luchas en Japón contra la yakuza— le sirvió para moldear y crear sus personajes de acuerdo a su propia persona —y a su muy comentada creencia de que la clave de la interpretación no es actuar, sino ser uno mismo—:

Trading on his background story as master of secrecy, security, weapons, and hand-to-hand fighting, Seagal has made movies that incorporate his preferred spooky version of his past self in the characters. He has reaped great box-office success, even when the films received poor critical reviews—specially for his acting ability. His tales of righteous revenge incorporate themes of secrecy and out-of-control governments that attack powerless victims; against that background, he is the barely audible man of peace who speaks most ef-

---

<sup>844</sup> «Aproximadamente un año después de entrar en un estado de bigamia con La Russa, Seagal se interesó por la actriz-champú Kelly LeBrock. De acuerdo con Joe Hyams [autor], Seagal vio a LeBrock en la película de Gene Wilder *La mujer de rojo* —de 1984—. Hyams recuerda que Seagal dijo: “Ella es mi destino”. Hyams era amigo del antiguo agente de LeBrock, Jerry Pam, y organizó una cena para que Seagal conociera a Pam. “Durante la cena”, recuerda Hyams, “Seagal preguntó a Pam por la mejor manera de obtener publicidad. Pam le respondió que la mejor forma era ser visto en compañía de alguien famoso. Acto seguido, Seagal le preguntó si podría ayudarle a conocer a Kelly LeBrock”».

<sup>845</sup> Seagal y LeBrock estuvieron casados durante nueve años —1987-1996—. El divorcio, no obstante, fue intensamente cubierto por los medios sensacionalistas. El acuerdo de divorcio supuso el pago por parte de Seagal de 20 millones de dólares para LeBrock, uno de los más grandes en la historia de Hollywood. LeBrock terminó calificando a Seagal como «an inveterate liar who lived in a fantasy world» (Hadleigh, 2005: 118). [«Un mentiroso empedernido que vivía en un mundo de fantasía».]

fectively in his destructive rampages that protect the weak<sup>846</sup> (Shelton y Jewett, 2002: 290).

En el siguiente epígrafe se detallará cómo esta dualidad realidad/ficción ha operado a un nivel estrictamente cinematográfico.

#### 6. 4. 3. *Por encima de la ley* como idílica biografía apócrifa

*Por encima de la ley* fue el primer filme protagonizado por Seagal. Resulta significativo en cuanto a que, de manera acusada y redundante, establece lazos y nexos de *metaficción* entre la persona de Steven Seagal y el personaje ficticio de Nico Toscani:

Perhaps because Seagal entered action film with the pomp of a established star but with no actual history in the genre, *Above the Law* is obsessed with the past: put another way, the film gives Seagal's character, Nico Toscani, an overabundance of what the fledgling star lacked. Directed by Andrew Davis, *Above the Law* opens with a series of photographs from Nico's childhood and young adult years. As this montage unfolds—including footage of Nico training Japanese students—the audience hears Nico deliver an autobiographical voiceover that chronicles his family's immigration to America; his fascination with, and study of, martial arts; and finally, his recruitment into the CIA<sup>847</sup> (Lichtenfeld, 2007: 107).

---

<sup>846</sup> «Con su experiencia como maestro de inteligencia, seguridad, armas y luchas cuerpo a cuerpo como telón de fondo, Seagal se ha dedicado a realizar películas que incorporan la “versión preferida” de su pasado en los personajes que interpreta. Ha conseguido cosechar grandes éxitos de taquilla, incluso cuando sus filmes recibían pobres críticas —especialmente por su habilidad interpretativa—. Sus historias se fundamentan en la venganza justiciera, temas de inteligencia y gobiernos fuera de control que atacan a víctima indefensas; en este contexto, él es el apenas audible hombre de paz que habla más efectivamente arrasando con todo que protegiendo a los débiles».

<sup>847</sup> «Quizá porque Steven Seagal entró en el cine de acción con la pompa de una estrella consagrada, pero sin antecedentes reales en el género, *Por encima de la ley* parece obsesionada con el pasado: la película describe al personaje interpretado por Seagal, Nico Toscani, con una abundancia de información sobre un pasado del que la joven estrella carecía. Dirigida por Andrew Davis, *Por encima de la ley* comienza con una serie de fotografías de la infancia y juventud de Nico. Según se va desarrollando el montaje —que incluye imágenes de Nico entrenando a estudiantes japoneses—, el público escucha la *voice over* de Nico ofreciendo una narración autobiográfica sobre la historia de inmigración de su familia, su estudio y fascinación por las artes marciales y, finalmente, su reclutamiento por la CIA».

El filme arranca con una sucesión de imágenes auténticas de la niñez y juventud de Steven Seagal. Mientras las fotografías se van sucediendo, la voz de Nico Toscani relata su vida:

I was born in Palermo, Sicily. We came to this country when I was seven. We immigrated to Chicago. We were always raised to be very patriotic, to love our country. And we did. When I was a little boy, my father took me to a baseball game. They had a martial arts demonstration and I saw this old Japanese man doing things that I thought were magical and I develop a crazy dream to go to the Far East. By the time I was 17, I was there, studying with the masters.<sup>848</sup>

Se trata de una secuencia completamente *metaficcional*: los límites entre la realidad y la ficción son, ciertamente, difusos. Las imágenes reales de la juventud de Seagal no hacen sino aumentar esa constante sensación de extrañeza sobre si se nos está contando la verdadera vida de Seagal o la de Toscani, máxime cuando el propio Seagal era un total desconocido para los espectadores del momento. Las similitudes entre ambas vidas son admirables:

With that in mind, the movie begins by explaining the premise of Steven Seagal. The first image is Seagal's actual baby photo. The movie opens with Seagal's gentle voice narrating over a photo montage as if we're watching a Ken Burns documentary about his life. [...] It show real photos of a young Seagal training in Japan and we see that he eventually opened his own dojo<sup>849</sup> (Vern, 2012: 4).

Prácticamente, la historia que cuenta Toscani, salvo por el detalle de que proviene de Palermo —justificado únicamente para dar sentido a la trama—, sería la versión que a Seagal le hubiera gustado vivir; la que él hubiera querido contar en las entrevistas

---

<sup>848</sup> Doblaje español de la película: «Nací en Palermo, Sicilia. Vine a este país cuando tenía siete años. Emigramos a Chicago. Nos educaron para ser muy patriotas y amar a nuestro nuevo país, y así lo hicimos. Siendo pequeño, mi padre me llevó a un partido de béisbol. En el intermedio hicieron una exhibición de artes marciales. Allí vi a este anciano japonés realizar unas cosas que a mí me parecieron mágicas. Y allí empecé a soñar con ir al este. Cuando cumplí los diecisiete años, ya estaba allí, estudiando con los maestros».

<sup>849</sup> «Con esto en mente, la película comienza explicando el origen de Steven Seagal. La primera imagen es una foto de bebé real de Seagal. El filme abre con su suave voz narrando un montaje de fotos como si estuviéramos viendo un documental de Ken Burns sobre su vida. [...] Se muestran fotos reales del joven Seagal entrenando en Japón y vemos cómo, finalmente, ha abierto su propio *dojo*».

y que —en cierto modo— así ha hecho. Las primeras imágenes en movimiento de todo el metraje se producen con motivo de una clase de aikido impartida por Toscani —en un momento dado, incluso, dice algunas palabras en japonés, lenguaje que Seagal, aparentemente, domina en la vida real—. Una escena que podría servir como ejemplificación de aquella que debió tener lugar cuando Seagal, gracias a la insistencia de Michael Ovitz, realizó una pequeña exhibición de aikido delante de los ejecutivos de Warner Bros. antes de que estos decidieran contratarle.

At the same time, someone at CAA, possibly Ovitz, arranged for Seagal to demonstrate his martial-arts skills before a group of Warner Bros. executives. Dressed in full regalia—baggy black pantaloons and white robes—Seagal put on a show that deeply impressed the executives. «It was quite miraculous», Warner Bros. president Terry Semel told the *Los Angeles Times*. «With just a toss of his hands, Steven would send the other guy flying. It was pretty astounding»<sup>850</sup> (Connolly, 1993: 64).

Inmediatamente después, Toscani comenta cómo, estando en Japón, llegó a formar parte de la CIA: «In 1969 I was invited by a friend of mine to an American Embassy party in Tokyo. When I was there, there was a crazy, drunk guy named Nelson Fox. He recruited me into the CIA. I was 22 at the time. My eyes were about to be opened».<sup>851</sup> Al final de la película, cuando tiene que testificar por el intento de asesinato al senador que ha logrado evitar y explicar al fiscal y los abogados cómo comenzó todo, Toscani vuelve a remontarse a los inicios: «In 1973, I worked for a special operations group in Vietnam and Cambodia. I was involved with gathering intelligence. All of the

---

<sup>850</sup> «Al mismo tiempo, alguien de la CAA, posiblemente Ovitz, dispuso que Seagal demostrase sus habilidades en artes marciales ante un grupo de ejecutivos de Warner Bros. Vestido de punta en blanco —holgados pantalones negros y túnica blanca—, Seagal montó un espectáculo que impresionó profundamente a los ejecutivos. “Fue milagroso”, dijo el presidente de Warner, Terry Semel, a *Los Angeles Times*. “Con solo un movimiento de sus manos, Steven envió a un tipo por los aires. Fue ciertamente asombroso”».

<sup>851</sup> Doblaje español de la película: «En 1969, un amigo me invitó a una fiesta de la embajada americana en Tokio. Conocí allí a un tipo curioso, medio loco y borrachín llamado Nelson Fox. Él me reclutó para la CIA. Yo tenía en aquel entonces veintidós años. Aún no se habían abierto mis ojos del todo».

members of this team were doctors recruited by the CIA and trained at a secret camp in Langley, Virginia...»<sup>852</sup>

En una entrevista realizada con motivo del estreno de *Por encima de la ley*, Seagal afirmó nuevamente su convicción respecto al arte de la actuación, dando de ese modo más valor si cabe al aspecto *metaficcional*:

«—In *Above the Law*, you seemed so natural, as if you were simply playing yourself rather than a film role. Is that how you felt?

—Absolutely. That's what I wanted. To me, the key to being a good actor is to not act»<sup>853</sup> (Coleman, 1990: 27).

Lo que queda evidenciado es la idea de que, con el debut de Seagal, no se buscaba otra cosa distinta que la de dotarle de un pasado; había que incorporar cierta mitología al actor para que pudiera empezar a desenvolverse con autonomía entre las otras estrellas consolidadas del sector. De ahí que lo que parece una excesiva presentación, se convierte en necesaria y fundamental de cara a la introducción del actor estadounidense en la industria.

#### 6. 4. 4. Budismo y medio ambiente

Al margen de las extravagancias relativas a su incierto pasado, otros de los elementos *metaficcionales* que, de manera habitual, aparecen en las películas protagonizadas por Seagal son sus creencias espirituales y sus convicciones morales. Definitorias de su personalidad real, son, igualmente, definitorias de los personajes ficticiales que interpreta en la pantalla. *En tierra peligrosa* es uno de los filmes más ricos en detalles —tal y como ya se ha puesto de manifiesto a lo largo del presente trabajo de investigación—. Podría llegar definirse como un manifiesto de sus creencias personales en forma de película.

El peso religioso del filme recae directamente sobre las costumbres ancestrales de los *inuit*. Más que ser una firme creencia por parte de Seagal, sirve como perfecto

---

<sup>852</sup> Doblaje español de la película: «En 1973, trabajé para un grupo de operaciones especiales en Vietnam y Camboya. Tenía que reunir información. Todos los miembros de ese equipo eran médicos reclutados por la CIA y adiestrados en un campo secreto en Langley, Virginia...».

<sup>853</sup> «—En *Por encima de la ley* parecías tan natural que era como si simplemente estuvieras haciendo de ti mismo más que interpretando un papel. ¿Es así como te sentiste?

—Completamente. Eso es lo que buscaba. Para mí, la clave para ser un buen actor es no actuar».

complemento a través del cual transmitir su amor por la naturaleza y la armonía del ecosistema, tan presentes como están ambos elementos en la filosofía del aikido. Así, la religión *inuit* se manifiesta como una herramienta al servicio de esta creencia naturalista, que permite amplificarla y mostrarla con una mayor riqueza conceptual:

In modern times, many Inuit people practice Christianity. Traditionally the Inuit had their own religion. It was a very personal practice, not a group ritual. Instead of believing in heaven and God, the Inuit religion involved the relationship of each person to the spirits of the land and to life. This kind of religion, in which every place, every animal, every plant—everything in the world—has a spirit, is called animism. [...] The Inuit didn't believe in the idea of souls, life after death, heaven and hell<sup>854</sup> (Corriveau, 2002: 42).

Esta filosofía, de marcado naturalismo, encaja perfectamente con la armonía del aikido y la defensa de los animales que Steven Seagal siempre ha promovido en la vida real, y así ha sido reflejado en obras como *En tierra peligrosa 2*—centrada en la amenaza que para la naturaleza y los habitantes de un pequeño pueblo estadounidense suponen los vertidos tóxicos ilegales de una empresa de la zona— o *El última patriota*—sobre la amenaza de una bacteria que es liberada por un grupo paramilitar con el objetivo de diezmar a la población—.

Seagal's religious awakening came as some surprise to the studio executives who'd laid out millions in expectation of more fetishistic screen violence. Seagal had other ideas. Out went the malevolent black outfits; in came aborigine robes and saffron-yellow satin jackets, which made their screen debut in *On Deadly Ground*, directed by Seagal himself. His character didn't merely save Alaska from the clutches of a land-raping oil baron (played by Michael Caine), but had a third-act peroration on the environment and spirituality that spanned 14 minutes. Alas, Warner Bros. cut it to a mere four<sup>855</sup> (Neman, 2002).

---

<sup>854</sup> «En la actualidad, muchos *inuit* practican el cristianismo. Tradicionalmente, el pueblo *inuit* tenía su propia religión. Era una práctica muy personal, no un ritual grupal. En vez de creer en el cielo y en Dios, la religión *inuit* canalizaba las relaciones de las personas con los espíritus de la tierra y la vida. Este tipo de religión, en el que cada lugar, cada animal, cada planta —todas las cosas del mundo— tiene un espíritu, se denomina animismo. [...] Los *inuit* no creían en la idea de los espíritus, la vida después de la muerte, el cielo o el infierno. En su religión, todas las cosas del mundo siempre existen y siempre serán.»

<sup>855</sup> «El despertar religioso de Seagal llegó como una sorpresa para los ejecutivos del estudio que habían puesto millones esperando más violencia fetichista en la pantalla. Seagal tenía otras ideas. Se terminó el

Con motivo de esta defensa de los animales, resulta de cierto interés la escena final de *Buscando justicia*, donde Gino Felino (Seagal), tras haber rescatado a mitad de metraje a un cachorro de perro que fue arrojado por la ventanilla de un coche en marcha con la inscripción «Kill them all, let god sort them out»,<sup>856</sup> vuelve a encontrarse con el responsable, reprochándole su triste conducta y dejándole fuera de combate con una patada en la entrepierna. Tras ello, añade: «I'm an animal lover».<sup>857</sup>

Otra de las grandes preocupaciones personales de Seagal es el budismo: «Perhaps the most prominent monomythic actor/filmmaker to project himself into the spiritual surfing scene is Steven Seagal, the renowned practitioner of Aikido martial arts in movie roles and an advocate of Buddhism»<sup>858</sup> (Shelton y Jewett, 2002: 290). Practicante confeso de esta filosofía, el actor estadounidense no solo se ha desenvuelto activamente dentro de ella, sino que incluso, a finales de los años noventa, llegó a ser reconocido como la reencarnación viva de un lama:

In 1997 Penor Rinpoche, supreme head of the Nyingma order, officially recognized Steven Seagal—star of such ultraviolent movies as *Under Siege* and *Hard to Kill*—as a reincarnate Tibetan lama (tulku). Seagal has been practicing Buddhism for over twenty years, and he claims that his Tibetan teachers identified him as a reincarnation long ago, although the recognition has only recently been made public<sup>859</sup> (Queen, 2000: 235).

---

malévolo vestuario negro; comenzó a utilizar túnicas de color berenjena y chaquetas de amarillo azafrán, de las cuales pueden verse unas cuantas en su debut como director, *En tierra peligrosa*. El personaje no se limita a salvar Alaska de las garras de un magnate del petróleo —interpretado por Michael Caine—, sino que también tenía preparada una perorata al final del tercer acto sobre el medio ambiente y la espiritualidad que duraba hasta catorce minutos. Warner Bros. la cortó hasta dejarla en los actuales cuatro minutos».

<sup>856</sup> «Mátalos a todos; que Dios los elija».

<sup>857</sup> «Soy un amante de los animales».

<sup>858</sup> «Quizá el actor/director *mono-mítico* más destacado en proyectarse a sí mismo en la escena espiritual sea Steven Seagal, el renombrado practicante de aikido, a través de sus roles cinematográficos y como defensor del budismo».

<sup>859</sup> «En 1997, Peron Rinpoche, jefe supremo de la orden Nyingma, reconoció oficialmente a Steven Seagal —la estrella de películas *ultraviolentas* como *Alerta máxima* o *Difícil de matar*— como la reencarnación de un lama tibetano —*tulku*—. Seagal ha practicado el budismo durante más de veinte años, y ha afirmado que sus profesores tibetanos ya le habían identificado como una reencarnación hace mucho tiempo, aunque solamente ahora se ha hecho público».

La preocupación de Seagal por el budismo se ha visto reflejada en diferentes filmes a lo largo de su carrera. *The Glimmer Man* es quizá el más paradigmático de ellos. En él, Seagal interpreta a un policía —Jack Cole— con una fuerte influencia budista. Tanto su comportamiento, pausado, sosegado y reflexivo, como sus indumentarias, atípicas y extravagantes, son claros indicios de ello: «He wears, even at his police workplace, Tibetan prayer beads and a gold brocade jacket. This bizarre get-up marks his outsider status and invites constant ridicule from others, but Cole is completely unaffected by their scorn; his own deep spirituality is conveyed by scenes in which he meditates with incense»<sup>860</sup> (Shelton y Jewett, 2002: 299).

Junto a *The Glimmer Man*, el otro gran ejemplo de cinta budista es *Las entrañas de la bestia*, donde uno de los personajes principales, antaño compañero de profesión de Hopper (Seagal), tras matar accidentalmente a un niño durante un tiroteo decide internarse en un monasterio budista para purificar su alma y dedicar su vida a la oración.

By the beginning of the 21st century, Euro-American actors had started portraying characters who were profoundly affected by Asian traditions and religions. American directors have generally understood that Buddhism is not just a religion but a way of life that permeates every aspect of how its adherents live and behave. [...] Stephen Seagal takes this mentality one step further. Combining his real-life Buddhist beliefs and his martial arts expertise, his direct-to-video *Belly of the Beast* (2003), portrays him as an ex-CIA agent forced to fight again in order to rescue his daughter. Unfortunately, as in the case of so many other American portrayals of Asian Buddhists, Seagal and director Siu-Tang Ching still depict Asian Buddhists as simplistic and uneducated<sup>861</sup> (Mazur, 2011: 97).

---

<sup>860</sup> «Seagal lleva, incluso trabajando como policía, perlas de oración tibetanas y una chaqueta brocada de oro. Esta bizarra indumentaria le marca, ya desde el inicio, como un *outsider* o extranjero, e invita a los demás a hacer constantes burlas contra su persona. Pero Cole es completamente inmune a este menosprecio; su profunda espiritualidad se transmite a través de escenas en las que se le ve meditando con incienso».

<sup>861</sup> «A principios del siglo XXI, los actores euro-americanos habían comenzado a retratar personajes profundamente afectados por las tradiciones y religiones asiáticas. Los directores estadounidenses habían entendido generalmente el budismo no solo como una religión, sino como una forma de vida que impregna todos y cada uno de los aspectos de la vida y el comportamiento de sus seguidores. [...] Steven Seagal llevó esta mentalidad un paso más allá. Combinando sus creencias en la vida real sobre el budis-



No obstante, si bien estos son los filmes donde más claras resultan las referencias, en otras cintas como *Difícil de matar* —con la recuperación física basada en una técnica de acupuntura— o *Venganza ciega* —con el ceremonioso ritual que sigue al asesinato de la ayudante del protagonista—, la espiritualidad y las influencias orientales también han estado presentes. En este sentido, Seagal siempre ha mantenido una postura abiertamente humanista: «What I want to do in this life is only important if I can ease the suffering of others, if I can somehow make the world a better place, if I somehow serve Buddha and mankind»<sup>862</sup> (Shelton y Jewett, 2002: 294).

Incluso, sintiéndose reconocido como un líder espiritual gracias a la influencia de sus películas en todo el mundo y a la popularidad de su persona, Seagal no duda en afirmar precisamente que, siempre que puede, intenta colaborar en la mejora del planeta:

He does accept a role [...] as spiritual leader: «There are great many lamas who recognize me as someone strange and from another time, who refer to me as one of them. People all over the world come up and recognize me as a great spiritual leader. I'd like to spread any kind of light I can and lead people into the dharma. I do films because I can put little seeds in them that can become spiritually»<sup>863</sup> (Shelton y Jewett, 2002: 291).

Nuevamente —de manera análoga a lo sucedido con el empleo del aikido—, Seagal afirma que sus películas se encuentran, en cierto modo, marcadas por su particular forma de pensar. Son instrumentos con los que busca transmitir una serie de ideas e

---

mo y las artes marciales, su película directa a vídeo *Las entrañas de la bestia* (2003) le retrata a él mismo como a un ex agente de la CIA obligado a salir de su retiro para rescatar a su hija. Desafortunadamente, como sucede en muchos de los casos de retratos budistas realizados por estadounidenses, Seagal y el director Siu-Tang Ching todavía representan a los budistas asiáticos de manera simplista y sin educación».

<sup>862</sup> «Lo que quiero hacer en esta vida solo es importante si puedo aliviar el sufrimiento de los demás, si de alguna manera puedo hacer del mundo un lugar mejor, si de algún modo puedo servir a Buda y a la humanidad».

<sup>863</sup> «Él acepta un rol [...] como guía espiritual. “Hay muchos grandes lamas que me han reconocido como alguien extraño y de otro tiempo, y se refieren a mí como a uno de ellos. Gente de todo el mundo viene y me reconoce como guía espiritual. Me gustaría difundir toda la luz que pueda para introducir a la gente en el *dharma*. Hago películas porque en ellas tengo la posibilidad de poner pequeñas semillas que pueden llegar a germinar espiritualmente”».

ideales; una forma de comunicación, pero, al mismo tiempo, de ligero adoctrinamiento en torno a cuestiones —especialmente— de índole espiritual.

#### 6. 4. 5. *Con su propia ley*. Steven Seagal haciendo de Steven Seagal

En el año 2008 se llegó por fin al inevitable desenlace que, ya con *Por encima de la ley*, se había desencadenado a nivel *metaficcional*: el *reality show* *Steven Seagal: Con su propia ley*, donde Seagal ejerce de ayudante del sheriff —real— en reserva en el condado de Jefferson, Luisiana. Durante la cabecera del programa, la voz de Seagal introduce al espectador en la realidad/ficción del universo que está a punto de presentar: «Me gano la vida haciendo películas, pero durante los últimos veinte años también he sido policía. Yo y otros grandes ayudantes del sheriff hemos estado al servicio de los habitantes del condado de Jefferson, en Luisiana. Me llamo Steven Seagal, como lo oís: Steven Seagal, el ayudante del sheriff.»

De este modo se presenta Seagal a sí mismo en el programa. Ya no se trata de interpretar a un personaje que posea rasgos de personalidad análogos a los de Seagal; no se trata de no actuar o de intentar ser uno mismo: llegados a este punto, ambas figuras —real y ficticia— se dan definitivamente la mano. La *metaficción* ha sido completada. Y no solo eso: no vemos a Seagal haciendo de actor —profesión que le ha dado la fama—, sino de policía. La confusión conceptual es importante: un hombre que se gana la vida como actor, conocido por sus películas de acción, en las que de manera habitual suele interpretar a policías o agentes de la ley, hace de sí mismo, pero como agente de la autoridad real —con arma de fuego incluida—.

Los primeros segundos de emisión de cada episodio, presentan, invariablemente, el siguiente texto contextualizador: «Durante veinte años Steven Seagal ha sido ayudante del sheriff en el condado de Jefferson. Un trabajo que había mantenido al margen de su vida pública... hasta ahora. Este programa muestra arrestos reales. Los detenidos tienen la condición de inocentes hasta que se demuestre lo contrario.»

Según se da a entender en el *reality show*, el puesto que Seagal ha desempeñado regularmente es el que se indica. Scott Glover (2009), periodista de *Los Angeles Times*, arroja ciertas dudas sobre algunas de sus aseveraciones:

Seagal says he attended a police academy in Los Angeles and has a certificate from Peace Officer Standards & Training (POST), an organization that accredits police officers. POST officials in California and Louisiana said they

had no record of Seagal being certified. [...] Though the show's promotional materials described Seagal as a «fully commissioned deputy» and Seagal introduces himself as a «deputy sheriff», he is in fact part of the department's reserve program of about 200 volunteers. His rank of deputy chief is purely ceremonial. [...] As the actor speaks, a black-and-white photo of him raising his right hand in what looks like a swearing-in ceremony appears on the screen, creating the impression it was taken when he first joined the department. At closer inspection, however, it appears the photo was taken 20 years—and at least 20 pounds—after the fact.<sup>864</sup>

En cualquier caso, aun aceptando que se trata de un trabajo ficticio, lo verdaderamente interesante es cómo el propio Steven Seagal lo ha publicitado como real y auténtico, y cómo a través de él no hace sino dar una imagen de sí mismo muy cercana a la que se da en muchos de sus filmes: «Seagal's new show seems almost as far-fetched as his movies, which include *Under Siege*, *Hard to Kill* and *Above the Law*»<sup>865</sup> (Glover, 2009). Así ha sido percibido también por el público y la crítica.

Según la versión oficial —expuesta por el propio Seagal en el primer capítulo del *reality show*—, su entrada en el cuerpo de policía tiene su origen en un entrenamiento sobre defensa personal que, tiempo atrás, impartió a algunos agentes de policía del condado de Jefferson:

Cuando entré en la policía llevaba casi toda la vida estudiando artes marciales. Trabajaba en la industria del cine y estábamos en el sur. El gran Harry Lee, que por entonces era el sheriff del condado de Jefferson, me pidió que les hiciera una demostración a sus agentes de cómo utilizar las artes marcia-

---

<sup>864</sup> «Seagal dice que ha asistido a una academia de policía en Los Ángeles y que tiene un certificado de Peace Officer Standards & Training —POST—, una organización que acredita a los agentes de policía. Funcionarios de POST en California y Luisiana dicen no tener constancia alguna de que Seagal posea tal certificado. [...] A través de los materiales promocionales del programa, se describe a Seagal como “agente plenamente en servicio”, y él se presenta a sí mismo como “ayudante del sheriff”, lo que le convierte en parte del programa de reserva del departamento, compuesto por cerca de 200 voluntarios. Su rango de ayudante del sheriff es puramente testimonial. [...] Según el actor habla, una fotografía en blanco y negro de él levantando su mano en lo que parece una ceremonia de juramento aparece en la pantalla, creando la impresión de que esta fue tomada la primera vez que se unió al departamento. En una inspección más cercana, sin embargo, parece que la foto fue tomada veinte años —y diez kilos más— después del acontecimiento».

<sup>865</sup> «El nuevo programa de Steven Seagal parece casi tan descabellado como sus películas, incluyendo *Alerta máxima*, *Difícil de matar* y *Por encima de la ley*».

les para desarmar a un oponente. Le gustó tanto lo que hice, que me pidió que me uniese al cuerpo de la policía y que fuese uno de sus agentes.

A lo largo de la serie, Seagal aparece patrullando las calles como un policía más —registrando vehículos sospechosos, interrogando a testigos de crímenes, persiguiendo a fugitivos o requisando armas; tocando así todos los palillos del abanico de actividades policiales—: «“I’ve arrested hundreds, seems like thousands of people”, he said. “I am a real, active, fully sworn police officer”»<sup>866</sup> (Genzlinger, 2009).

Su pasión por el aikido ocupa una importante parte del metraje de cada episodio. Suele mencionarlo a propósito de algún delito que ve o algún comentario sobre cómo, gracias a su experiencia real, es capaz de identificar movimientos sospechosos o saber si alguien —simplemente mirándole— les está mintiendo:

Llevo toda la vida practicando artes marciales y sé que debo permanecer tranquilo ante la adversidad y el peligro. Mientras que a otros les cuesta mucho, yo veo las cosas tal como son: un gesto con la cabeza, un pie más adelantado que otro, un movimiento de la muñeca... Cada gesto tiene significado para mí; o bien que alguien se va a pelear, o a sacar una pistola, o a escapar.

En este sentido, incluso en un *reality show* como este, la *superhumanidad* de Seagal típica de sus obras de ficción se manifiesta como uno de los elementos primordiales. Seagal, incluso en la vida real, no puede ser un simple policía. Tiene que ser algo más: «Seagal thinks you should spend ten years searching for the right teacher, and in his movies he plays teachers. This supports the idea that the characters Seagal plays are offered as heroes, people to be admired, the kind of people we should aspire to be»<sup>867</sup> (Vern, 2012: 360).

En una ocasión, realizando prácticas de tiro, independientemente de que se sitúe a siete o a diez metros, siempre da en el centro del blanco; incluso, para complicar más si cabe la hazaña, hace lo propio con cerillas, partiéndolas por la mitad ante el

---

<sup>866</sup> «“He detenido a centenares de personas, puede que a miles”, dijo. “Soy un agente de policía activo y real”».

<sup>867</sup> «Seagal piensa que deberías gastar diez años de tu vida en encontrar al profesor adecuado, y en sus películas él interpreta a maestros. Esto apoya la idea de que los personajes que interpreta se presentan como héroes, como gente a la que admirar, el tipo de gente que se aspira a ser».

asombro del policía al que está dando algunos consejos sobre cómo mejorar su puntería:

Tanto en tiro con arco como en otras disciplinas zen, es importante meditar, concentrarse en dominar la disciplina. Si quieres tener confianza en ti mismo, debes demostrarte de lo que eres capaz. [...] Llevo toda la vida enseñando artes marciales, e intento enseñarles a los chicos que no se peleen con el retroceso de la pistola, que intenten fundirse con el arma y dejar que sea una extensión de su cuerpo.

La sobredimensión de su figura y la mitificación es uno de los objetivos principales del programa. No es de extrañar que después de un simulacro de tiro junto a sus compañeros de profesión, él salga reforzado y convencido de ser realmente mejor que ellos:

Tengo dos tiros letales. ¿Queréis que os lo repita? Soy el número uno, ¿vale? Y el número uno lo hace un poco mejor que vosotros [refiriéndose a sus compañeros policías]. [...] Algunos de vosotros me conocéis; otros no. Llevo más de cuarenta años practicando artes marciales, así que podéis pensar: vaya, tío, es Steven Seagal, la estrella de cine, o podéis quitaros esa mierda de la cabeza y pensar que Steven Seagal os puede salvar la vida. Porque por eso estoy aquí.

El principio armonioso del aikido siempre está presente. Con motivo de su función como agente de policía, da una explicación sobre el empleo excesivo de la violencia:

El arte marcial que practico es el aikido, que se traduce literalmente como el camino de la paz y la armonía. Cuando patrullamos estos barrios donde abundan los robos, los tiroteos y las drogas, nuestra intención es realmente acabar con la violencia, sacar de aquí a la mala gente y restablecer la armonía. [...] Me gustaría resolver los problemas con humor y amabilidad en vez de tener que usar la fuerza.

La importante labor filantrópica que Seagal como persona real ha llevado a cabo durante los últimos años tiene también su espacio de tiempo en la serie. En concreto, Seagal y algunos de sus compañeros de profesión se pasan un día por el hospital infantil de Nueva Orleans, llevando juguetes y regalos a todos los enfermos:

Llevo 25 años yendo a hospitales infantiles de todo el mundo. Y mientras siga vivo, seguiré haciéndolo. [...] Para mí esta es una de las cosas más difíciles del mundo. No quieres que te vean llorar, ni venirse abajo, ni sentirte in-

cómodo, porque se sentirían disgustados. Por eso me pongo las gafas de sol y mantengo la serenidad. Muchos tendrán la posibilidad de vivir momentos mejores. Creo que si conseguimos que un niño sonría, ya hemos hecho algo. Por desgracia, nuestros compañeros y yo no podemos combatir las enfermedades, pero lo que sí podemos hacer es aliviar un poco su sufrimiento viniendo a pasar un rato con ellos. Nos sentimos orgullosos de tener esa oportunidad.

Del mismo modo, en otro episodio de la serie, Seagal y algunos agentes le acompañan a ayudar a reconstruir la casa de un matrimonio que, años atrás, quedó arrasada por el huracán Katrina. Momentos que ahondan en su *superhumanidad* —mientras Seagal pinta, uno de los presentes dice: «Esto es increíble, ni siquiera necesita la escalera: no es justo»— y en su bondad —«Nuestra puerta estará siempre abierta. Eres el bueno de la película, y he visto como machacabas a muchos malos»—.

Sobre su faceta musical, no demasiado conocida por el gran público, también se muestran algunos detalles: le vemos ensayar junto a su grupo y tocar en un concierto benéfico para recaudar fondos destinados a las familias de los niños ingresados en el hospital infantil de Nueva Orleans —antes del concierto, reclama una oración—:

Mucha gente me conoce como actor, pero llevo toda la vida tocando blues. Me emocionó mucho ver a los niños en el hospital y les pedí a mi grupo que nos juntáramos para hacer un concierto benéfico y ayudar a todas las familias de los niños que están allí. [...] Nietzsche dijo que la vida no tendría sentido sin la música. Yo nací y me crié con gente cantando y tocando la guitarra en el porche. Me encanta la música, me encanta el blues. No podría vivir si no pudiese tocar. Y también me encanta poder ayudar a los niños con la música. [...] Me encanta el trabajo de policía porque puedo ayudar a mi comunidad. Pero montar un concierto como este y recaudar dinero para el departamento de oncología infantil es una de las mejores cosas que he hecho en mi vida.

Lo que queda evidenciado con este programa son dos cosas: en primer lugar, que Seagal es una figura obsesionada con su pasado y con su imagen pública, siempre pendiente de cuidar todos los detalles sobre la misma e, igualmente, siempre inclinado a distorsionar esa realidad en favor de su *superhumanidad* —que, de este modo, se manifiesta como una cualidad no solo propia de la ficción—; y en segundo lugar, que el cine de Seagal —siempre jugando con la realidad y la ficción— ha desembocado de manera lógica en un producto como el presente: un *reality show* en el que, por fin, y sin

tener que recurrir a personajes *alter egos* o engaños ficcionales, Steven Seagal hace de Steven Seagal. Y lo más “sorprendente” —o no— es que el Seagal real y el Seagal de la ficción parecen ser uno mismo: «“Everybody has many different layers and facets as a human being”, he said, “and my *modus operandi* at this point is, I want to be the nice guy, I want to get out there and make people love the cops and help my community and be nice to everybody. But when sugar don’t work, we’ve got other stuff that does”»<sup>868</sup> (Genzlinger, 2009).

---

<sup>868</sup> «“Todo el mundo tiene diferentes capas y facetas como ser humano”, dijo Seagal. “Y mi *modus operandi* en este sentido es, quiero ser el chico bueno, quiero salir y hacer que la gente ame a la policía, ayudar a mi comunidad y ser amable con todos. Sin embargo, cuando el azúcar no funciona, tenemos que hacer otras cosas”».

## 7. Coda: sobre la acción y el cine de acción

Vistos, enumerados y repasados los principales acercamientos que la teoría cinematográfica ha alumbrado de cara a una mejor comprensión del cine de acción, y analizada en profundidad una de las obras del ciclo de acción de Hollywood más consistentes y duraderas, considero el presente un momento oportuno para tomar en consideración una serie de nuevos enfoques. Estos nuevos acercamientos podrían permitir, por un lado, reducir las evidentes distensiones presentes en varios de los modelos expuestos cuando estos tratan de conjugar la acción y el cine de acción en su seno; y por el otro, definir con una mayor precisión qué es la acción y cómo se manifiesta a través de cualquier película —sea esta considerada de acción o no—.

Antes de seguir avanzando, conviene detenerse en la distinción entre tres términos cuya comprensión puede resultar de enorme ayuda si de lo que se trata es de entender por qué el cine de acción es tan difícil de catalogar a la hora de utilizar las herramientas que para otros géneros, en apariencia, son perfectamente válidas. Los términos —adjetivos— empleados para definir toda película —y que propongo como un primer paso a la hora de afrontar una clasificación de la acción y de los filmes de acción— son: de acción, no de acción y de no-acción.

### 7. 1. Película de acción, película no de acción y película de no-acción

Se trata de tres conceptos que encierran a su vez tres ideas —o, si se prefiere, tres grados de aplicación de una misma idea—. Si se deja de lado el hecho de que la acción pueda —o no— de algún modo asociarse con un género cinematográfico específico —como se ha comentado: el *thriller*, el *western*, el cine bélico u otras tipologías especialmente propensas a la presencia de acción en sus estructuras narrativa y formal—; lo que queda es la gradación, en cualquier filme, entre los polos presencia/ausencia de acción.<sup>869</sup> De este modo, existen tres posibilidades.

---

<sup>869</sup> Entendiéndose por acción la suma y combinación de todos los elementos narrativos y formales que los diferentes autores han apuntado a lo largo del presente trabajo de investigación, tales como la presencia de escenas de acción —compuestas por enfrentamientos, tiroteos, combates cuerpo a cuerpo, explosiones, persecuciones, etc.—, técnicas de montaje que acentúen las mismas —ralentizaciones, montaje acelerado, encadenamiento de varias escenas de acción que suceden al mismo tiempo, etc.—, técnicas de realización que las potencien —encadres aberrantes y/o espectaculares, planos que resalten la acción sobre todo lo demás, etc.—, el empleo de la música y efectos de sonido al servicio de estas escenas y/o



Si la presencia de acción identificable resulta ser de decisiva importancia en la evolución narrativa/estética de la obra, es, pues, preciso y acertado hablar de una película de acción —entendiéndose por tal que la película posee en su seno acción: elementos que pueden ser definidos como tales y que provocan lo que, del mismo modo, puede ser entendido como acción—.

Si la presencia de acción existe en una película dada, pero esta no es lo suficientemente importante como para que esta pueda ser considerada como uno de los elementos narrativos/estéticos más sustanciales de la misma, es entonces posible hablar de una película no de acción. Posee acción —es decir, mecanismos o elementos que producen acción—, pero no en la medida suficiente como para que se la pueda considerar una película de acción «de pleno derecho». Un filme no de acción es, por tanto, aquel en el que es posible identificar elementos y características que producen acción —y que son propias y habituales de los filmes de acción—, pero no en el grado requerido como para que sea una película de acción. Es el caso más habitual.

Por último, la película de no-acción es la antítesis de la película de acción —aquella que no posee rasgo ni elemento alguno de acción—. Como el lector percibirá, se trata de una categoría puramente teórica. No existe en la realidad tangible la película de no-acción. Y no existe por el sencillo motivo de que la acción —en mayor o menor medida— está presente en cualquier filme por el simple hecho de ser una película —es la *especificidad* del cine—.

Es en esta gradación donde fundamentalmente radica la discusión epistemológica en torno al cine de acción. Diferenciar entre cine de acción y cine de no-acción es, aparentemente, sencillo —más aún si se tiene en cuenta, como ya ha sido señalado, que no existe filme alguno de no-acción—. De hecho, la mayoría de estudios y de opiniones en torno a si una película es de acción o no tienen lugar en esta doble conceptualización: una película dada puede ser de acción o puede no ser de acción —es decir, puede ser de acción o de no-acción—. Ahora bien, la problemática es más amplia y compleja.

De acuerdo a lo que propongo, no puede existir una película sin elementos de acción —o, lo que es lo mismo, solo puede haber presencia de acción, nunca ausencia—.

---

presencia de grandes conflictos narrativos entre el bien y el mal —expresados habitualmente a través de la lucha de héroes contra villanos, no solo físicamente, sino conceptualmente: el capitalismo desenfrenado contra el naturalismo, la justicia contra la injusticia, la corrupción contra la integridad, etc.—.

Partiendo de esta premisa, los tradicionales acercamientos de presencia/ausencia se manifiestan como inválidos. Bajo este prisma, todas las dudas epistemológicas surgen en el terreno intermedio: el de la película no de acción —y su relación con la película de acción; que no con la película de no-acción—.

Si un filme está más cerca del polo de la acción, se considera de acción —habría que considerar el punto exacto a partir del cual esta consideración es efectiva—, mientras que si está más cerca del polo opuesto, el de la no-acción, se considera que los elementos de acción que pueda haber en él no son lo suficientemente relevantes, y se establece que será, por lo tanto, un filme no de acción —habitualmente definido por términos como película romántica, comedia, cinta épica, etc.—. Implícitamente, la teoría de los géneros cinematográficos ha estado funcionando de acuerdo a esta gradación para la catalogación de los filmes.

## 7. 2. «Slow Movies» y «Pure Action Films»

Alcanzado este punto, merece la pena detenerse en dos autores: Ira Jaffe y James Kendrick. Jaffe (2014) propone un acercamiento a ciertas películas que —como *Elephant* (Gus Van Sant, 2003), *12:08 al este de Bucarest* (*12:08 East of Bucharest*, Corneliu Porumboiu, 2006), *Liverpool* (Lisandro Alonso, 2008), *Naturaleza muerta* (*Sanxia haoren*, Zhangke Jia, 2006) y muchas otras— destacan por estar lo más alejadas posible de lo que podría ser definido como la película de acción pura —o, partiendo de la gradación película de acción, no de acción y de no-acción, se trataría de aquellas obras que más próximas se encuentran al polo de la película de no-acción—. El término que Jaffe propone para definir las es «Slow Movies», lo cual resulta especialmente llamativo en tanto que estos filmes son definidos de acuerdo a la —práctica— ausencia de acción en ellos, quedando el resto de filmes que no son «Slow Movies», por lo tanto, implícitamente definidos como aquellos que —en mayor o menor medida— poseen cierto grado de acción en su seno. No en balde, el título del libro de Jaffe se completa con una segunda frase que define y acota el término en cuestión: *Slow Movies: Countering the Cinema of Action* —«Películas lentas: contrarrestando el cine de acción», que no el «action cinema»—. Jaffe (2014: 3-8) define las «Slow Movies» con estas palabras:

To varying degrees, these movies are slow by virtue of their visual style, narrative structure and thematic content and the demeanour of their characters. With respect to visual style, the camera often remains unusually still in

these films, and when it moves, as it does persistently in Béla Tarr's work, it generally moves quite slowly. Curtailed as well is physical motion *in front of* the camera. Furthermore, editing or cutting in slow movies tends to be infrequent, which inhibits spatiotemporal leaps and disruptions. Not only do long takes predominate, but long shots frequently prevail over close-ups. Consistent with these stylistic elements, which may distance and irritate the viewer, is the austere *mise-en scène*: slow movies shun elaborate and dynamic decor, lighting and colour. Moreover, the main characters in these movies usually lack emotional, or at least expressive, range and mobility. [...] Further, a bit like slow-movie characters, the plot and dialogue in slow movies often gravitate towards stillness and death, and tend, in any case, to be minimal, indeterminate and unresolved. [...] Slow movies are hard to take not simply because they portray feelings contrary to optimism. Rather, they also inhibit the expression of such feelings, just as they restrict motion, action, dialogue and glitter. Slow movies thus bring to the fore cheerless aspects of existence that are likely to worsen if ignored, but drape them in stillness, blankness, emptiness and silence.<sup>870</sup>

A pesar de la quietud e indiferencia que estos filmes que Jafee define transmiten —y aún siendo representantes de los más lentos de cuantos conforman el cine narrativo—, siguen poseyendo elementos de acción en su seno —si bien, en grado mínimo—. Puede que haya pocas tomas, pero en todo caso habrá tomas; y puede que los persona-

---

<sup>870</sup> «En distinto grado, estas películas son lentas como consecuencia de sus estilos visuales, sus estructuras narrativas y el comportamiento de sus personajes. Con respecto al aspecto visual, la cámara se mantiene inusualmente quieta en estos filmes, y cuando se mueve, como lo hace persistentemente en la obra de Béla Tarr, lo hace en general muy despacio. El mero movimiento físico *frente a* la cámara se encuentra restringido. Además, la edición en estas películas lentas tiende a ser infrecuente, lo que imposibilita que haya saltos espaciotemporales y interrupciones. No solamente predominan las tomas largas, sino que también los planos largos prevalecen sobre los cortos. Consistente con estos elementos estilísticos, lo que puede distanciar e irritar al espectador, es la puesta en escena: los filmes lentos rehúyen de los decorados dinámicos, la iluminación y el color. Además, los personajes principales de estas cintas suelen carecer de cierta carga emocional y movilidad; o de poseerlas, no las expresan. [...] Lo mismo que sucede con los personajes pasa también con el argumento y los diálogos de estos filmes, que suelen orbitar en torno a la quietud y la muerte, y tienden, en todo caso, a ser mínimos, indeterminados e irresolutos. [...] Los filmes lentos son difíciles de digerir no solamente porque retratan emociones contrarias al optimismo; más que por eso, lo son porque inhiben la expresión de cualquier emoción, tal y como restringen el movimiento, la acción, el diálogo y el brillo. Las películas lentas ofrecen aspectos de la vida tristes y austeros que suelen empeorar si se ignoran, y se mantienen en la quietud, la inexpresividad, el vacío y el silencio».

jes hablen poco, pero en todo caso hablarán; y puede que la cámara se mueva poco, pero en todo caso se moverá. Lo más cerca que un filme puede estar de la película de no-acción —de su concepto teórico— son las obras artísticas y experimentales de artistas conceptuales como Andy Warhol —*Empire* (Andy Warhol, 1964), por ejemplo—. No obstante, ni siquiera esas obras nunca estarían completamente «quietas» —completamente ausentes de elementos de acción—. El filme de no-acción no existe; y, de existir, no sería cine sino fotografía. La mera proyección cinematográfica, como decía Paolo Cherchei, implica el paso de fotogramas y el consiguiente movimiento —casi imperceptible, pero existente al fin y al cabo—.

Kendrick, por su parte, acuña la expresión «Pure Action Films». Con ella se refiere a las películas de acción del ciclo temático de los ochenta-noventa de Hollywood —en contraposición a las películas de acción previas a ese periodo—. Resulta una delimitación conceptual interesante en el sentido de que, por un lado, establece una cierta gradación entre los que podrían ser llamados «Action Films» a secas —con menos acción— y los «Pure Action Films» —con mayor carga o presencia de acción en ellas—; y por el otro, implícitamente reconoce que la acción ha acompañado al cine desde mucho antes de que el ciclo de acción Hollywood del periodo señalado quedara inaugurado.

Toda película, por el simple hecho de serlo, posee ciertos elementos de acción, sean estos más o menos relevantes. Aceptado esto, cualquier filme puede entonces ser clasificado dentro de la gradación de la acción que se propone, y que tiene por polos dos estructuras imaginarias puramente teóricas: la película de acción «absoluta» —o definitiva, suprema, etc.— y la película de no-acción. Entre los dos polos se situarán todas las películas existentes —y por haber—. Lo único que queda por establecer es la frontera entre la película de acción y la película de no acción, pues será este límite el que defina —de acuerdo a este intento de paradigma— qué es una película de acción y qué no lo es —y, tanto si es una película de acción como si no, qué elementos posee y en qué lugar de la escala se puede situar—.

### **7. 3. La escena de acción y la acción puntual**

Una vez definida la escala de la acción, es prioritario definir qué es la acción y la manera en que esta se articula dentro de una película. Una primera definición, básica, sería considerar como un filme de acción a todo aquel que contenga una o más escenas

de acción. Aunque en apariencia se trata de una distinción elemental, serviría para descartar —y clasificar como no de acción— a un buen número de películas de manera rápida y precisa.

Conviene distinguir dos posibilidades de la presencia de acción en una obra dada en función de que esta provenga de una escena —larga— de acción —que podría establecerse en igual o mayor a treinta segundos de duración— o se dé de manera aislada en la misma —menos de treinta segundos—. En este último caso, al tratarse de un acontecimiento puntual, la acción, lejos de definir una carga de acción importante, se manifiesta a través de lo que podría denominarse la «esencia de la acción de las películas no de acción». Cuando, sin embargo, la acción se manifiesta a través de las escenas —largas— de acción, es preciso tener en consideración que:

- 1) La propia naturaleza de la escena de acción —una sucesión de elementos narrativos y estéticos que producen acción— aumenta automáticamente la carga de acción de la película.
- 2) Al mismo tiempo, garantiza la propensión a sucesivas escenas de acción dentro de la misma. Dicho de otro modo: la acción llama a la acción.

Así, las escenas de acción, siguiendo con el ejemplo anterior, podrían definirse como la «esencia de la acción» —valga la redundancia— «de las películas de acción».

De esta forma, la acción puede manifestarse a través de la acción puntual y la escena de acción. Si bien una película de acción con preeminencia por las escenas de acción suele gozar, en igual medida, de acción puntual, no sucede igual a la inversa: una película con propensión hacia la acción puntual tiende a contener pocas escenas de acción —o ninguna—.

Una primera consideración que puede extraerse de esta dicotomía escena de acción/acción puntual es que la escena de acción predomina en la película de acción mientras que la acción puntual lo hace en la película no de acción. Si se retoma la gradación de la acción, la presencia de escenas de acción aproximará a cualquier película dada al polo donde está situada la película de acción absoluta, mientras que la presencia de acciones puntuales hará lo propio acercando al filme en cuestión hacia el polo de la película de no-acción. Pese a genérica, es una distinción que permite profundizar en la naturaleza de la acción a un nivel estructural.

La escena de acción, evidentemente, dista mucho de ser una unidad estandarizada. Sin embargo, existe la posibilidad de estandarizarla. Elementos objetivos como su duración, el número de las mismas o el porcentaje de su presencia dentro del metraje total, ofrecen herramientas con las que abordar el análisis y la interpretación de la escena de acción —al menos a un nivel meramente formal—. No obstante, son mayores los elementos intangibles que los tangibles, lo que introduce una de las limitaciones más importantes a este sistema. Parámetros como, por ejemplo, la duración media de los planos dentro de la escena de acción podrían aparentar significar en un primer momento que, cuanto menor sea la duración media, mayor será el ritmo de montaje y, por tanto, la sensación *kinestética*. Pero se estaría cometiendo un grave error al no considerar el prácticamente infinito número de elementos paralelos que están teniendo lugar al mismo tiempo y que, de un modo u otro, están influyéndose recíprocamente.

#### 7. 4. La escena de acción en el cine de Steven Seagal

De cara a delimitar y estudiar ciertos aspectos formales de la acción, se han analizado las treinta y cinco películas de la obra de Seagal de acuerdo al número, duración y presencia de escenas de acción en cada una de ellas. Por lo pronto, se establece que el número medio de escenas de acción por filme en la obra cinematográfica de Seagal es de 10.5 –10.6 durante el *clasicismo*, 9.9 durante el *manierismo*, y 10.7 durante el *metadiscursio*—. El filme con menos escenas de acción es *En tierra peligrosa* —con siete; sin embargo, posee la tercera secuencia de acción más larga de todas, de veinticuatro minutos y treinta y cinco segundos de duración—, mientras que el que más posee es *Yakuza, el imperio del sol naciente* —con dieciséis—.

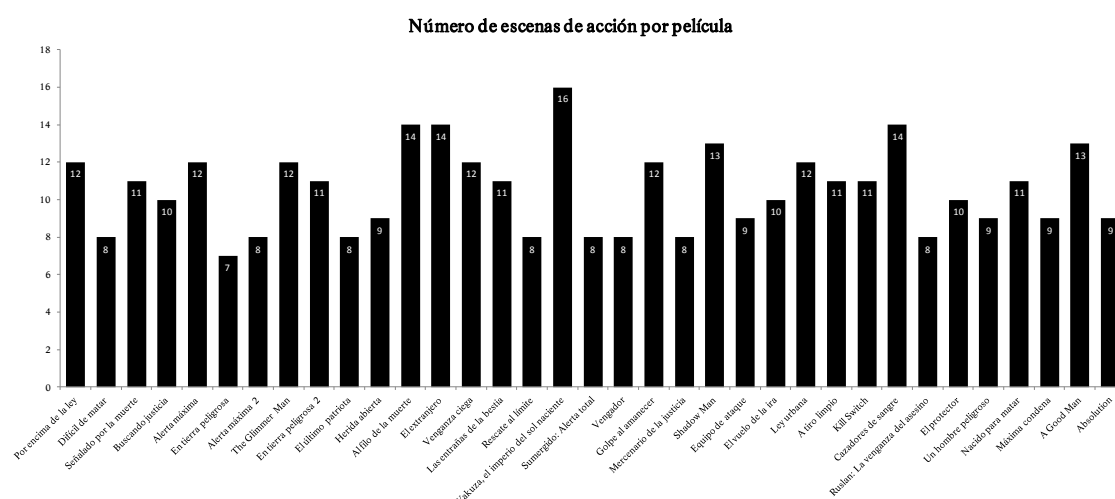
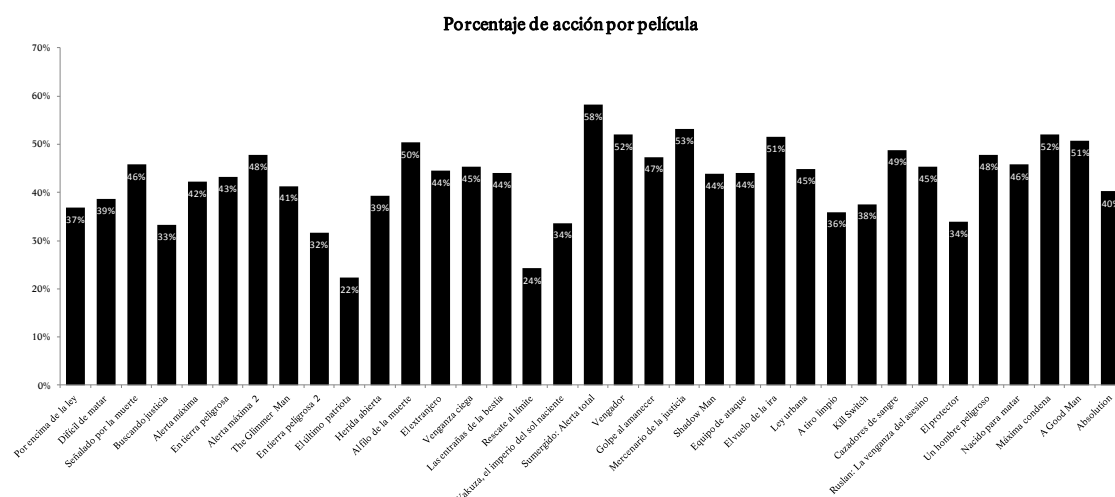


Gráfico 23. Fuente: elaboración propia.

Dado que la duración media de las treinta y cinco películas analizadas es de una hora, treinta y cinco minutos, y treinta y seis segundos, esto supone que —de media— cada nueve minutos se produce una escena de acción —muy en la línea de lo postulado por el productor Joel Silver, quien aseguraba que, para funcionar correctamente, todo filme de acción habría de contener una escena de acción cada diez minutos—.

De las trescientas sesenta y ocho escenas de acción totales que están presentes en las treinta y cinco películas analizadas, la duración media de cada una de ellas es de tres minutos y cincuenta segundos. La escena —en realidad, secuencia, pues es una sucesión de escenas— de acción más larga es la concatenación final de momentos de acción que tiene lugar en *Alerta máxima 2* —una vez arranca, la acción no se detiene hasta treinta y un minutos y un segundo después de haberse iniciado—. Por contra, la escena de acción más corta de las registradas se da en *Buscando justicia* —apenas dura doce segundos, y muestra a Gino Felino (Seagal) quitándose a un matón de en medio y arrojándole por las escaleras—.

Otro factor interesante es la proporción de acción que hay en cada filme. No es lo mismo una cinta que dure una hora y media y posea treinta minutos de acción, que otra que dure dos horas y posea esa misma cantidad de acción —en el segundo caso la acción estará mucho más repartida y diluida a lo largo del relato que en el primero—. Si se tiene en cuenta la filmografía de Seagal en su conjunto, la proporción media de acción por película es del 43 por ciento —39 por ciento durante el *clasicismo*; 39 por ciento durante el *manierismo*; y 45 por ciento durante el *metadiscurso*—. El filme que posee una proporción de acción mayor respecto a la duración total del metraje es *Sumergido: Alerta total* —con el 58 por ciento—, mientras que el que ostenta una proporción menor es *El último patriota* —con apenas un 22 por ciento—.



*Gráfico 24. Fuente: elaboración propia.*

Dicho lo cual, el filme modelo del cine de acción de Seagal tendría las siguientes características:

- 1) Duraría una hora, treinta y cinco minutos, y treinta y seis segundos.
- 2) Poseería 10.5 escenas de acción.
- 3) Cada una de las escenas de acción tendría una duración de tres minutos y cincuenta segundos.
- 4) La proporción total de acción respecto al metraje total sería del 43 por ciento.

Pese a rudimentario, este ejercicio ofrece algunas pistas de interés. Bien es cierto que solamente se han tenido en consideración una serie de variables muy específicas de las innumerables que se podían haber considerado —número de escenas de acción, duración de las mismas y proporción de acción respecto al metraje total—. Estas medidas solamente consideran presencia/ausencia de acción, y no la intensidad de la misma —otro rasgo, me atrevería a indicar, tanto o más importante que la mera presencia—. Y así ha sido por la extrema dificultad de cuantificar algo tan etéreo. No obstante, si se atiende a la información recabada, y si, por el bien del argumento, redujésemos el total de películas que se han producido en toda la historia de la humanidad a estas treinta y cinco, obtendríamos los siguientes datos de interés.

Por ejemplo, dado que 10.5 es el número medio de escenas de acción, podría establecerse que solamente aquellos filmes que poseyeran trece o más escenas de acción serían los considerados como de acción pura —es decir, aquellos que del total de filmes, ofrecen una cantidad netamente superior a la media—. Y del mismo modo, todos los que poseyeran menos de trece escenas de acción serían considerados como de no



acción. Así, de las treinta y cinco películas analizadas, solamente *Al filo de la muerte* —catorce escenas de acción—, *El extranjero* —catorce—, *Yakuza, el imperio del sol naciente* —dieciséis—, *Shadow Man* —trece—, *Cazadores de sangre* —catorce— y *A Good Man* —trece—, serían consideradas como de acción pura.

Ahora bien, también podría establecerse una clasificación atendiendo solamente a la proporción de acción por película. En tal caso, al ser la media de un 43 por ciento, podría establecerse que solo serían consideradas de acción las que tuvieran un 48 por ciento o más de acción en su seno, mientras que el resto serían filmes no de acción. En tal caso, solamente lograrían la consideración de acción pura *Alerta máxima 2* —48 por ciento—, *Al filo de la muerte* —50 por ciento—, *Sumergido: Alerta total* —58 por ciento—, *Vengador* —52 por ciento—, *Mercenario de la justicia* —53 por ciento—, *El vuelo de la ira* —51 por ciento—, *Cazadores de sangre* —49 por ciento—, *Un hombre peligroso* —48 por ciento—, *Máxima condena* —52 por ciento— y *A Good Man* —51 por ciento—.

Si fuésemos más allá y estableciéramos que ambos requisitos —poseer más de trece escenas de acción y una proporción de acción respecto al metraje total superior al 48 por ciento— habrían de darse para catalogar a una película como de acción pura, el abanico se reduciría entonces a *Al filo de la muerte*, *Cazadores de sangre* y *A Good Man*.

Las variables son infinitas y las posibilidades dependen de demasiados factores. Algunas de ellas, como las enumeradas, son cuantificables y permiten establecer ciertas pistas —nunca certezas—. Otras, por contra, son demasiado complejas como para aislarlas o poco mensurables. Reducir un filme a una serie de variables medibles no es tampoco una opción válida, pues sería reduccionista y aberrante. Ahora bien, establecer una serie de relaciones medibles con otras más dependientes de los aspectos cualitativos podría generar un conjunto adecuado de herramientas con las que enfrentarse a la categorización de todo filme y situarlo en un lugar de esta escala lo más próximo —o equivalente— a la realidad.

## 7. 5. Los límites del paradigma

Bajo el prisma de este paradigma, el cine de acción adopta un nuevo rostro —o, al menos, unos nuevos ropajes—. Toda película posee elementos de acción —ninguna película carece de elementos de acción—. La acción, por lo tanto, naturaliza el cine —lo que no quiere decir que a mayor acción, mayor naturalidad; ni viceversa—. La principal

problemática de esta consideración es que de nada sirve establecer que toda película posee rasgos de acción si ello coarta o limita el análisis de las mismas en términos de acción; o, dicho de otro modo, si todo es acción, cabe preguntarse qué lugar ocupa en los estudios cinematográficos lo que hasta ahora se ha venido denominando cine de acción.

El primer problema epistemológico tiene que ver con la propia definición de lo que se ha dado en llamar cine de acción a lo largo de las últimas décadas. Según el autor que se consulte, el cine de acción es una cuestión más formal que conceptual; más ideológica que narrativa; más estética que mitológica; más sociológica que genérica, etc. Tradicionalmente, esta problemática ha sido sorteada —que no resuelta— mediante la aparente facilidad con la que cualquier persona era capaz de reconocer —de acuerdo a elementos formales y de contenido— si una película era o no de acción. La existencia de cada una de las teorías con las que el cine de acción, como ente, ha sido analizado recientemente pone de manifiesto el eclecticismo conceptual del término, tan lleno de acercamientos como vacío de sustento. La teoría de la hibridación, del cine de atracciones, de la pasión del cuerpo, etc., no hacen sino poner de manifiesto lo enormemente endeble de la construcción teórica; una falla conceptual que, mantengo, radica en la endeble definición y confusa clasificación de lo que es acción y lo que no lo es en términos cinematográficos.

Establecido que todo filme posee elementos de acción —y, por lo tanto, acción—, y teniendo en consideración que la no-acción solo existe como reducto teórico —nunca real—, parece evidente que el acercamiento a todas aquellas obras que hasta ahora se han entendido como de acción —léase *Desafío total*, *Commando*, *La roca* o *Matrix*, por citar solo algunos ejemplos del ciclo temático de Hollywood de los años ochenta y noventa— ha sido inexacto. Partiendo de que toda película puede ser clasificada como película de acción y no de acción, es a través de esta gradación cómo es posible comenzar a establecer una nueva construcción metodológica y acotar epistemológicamente la existencia de un verdadero cine de acción —si es que acaso existe—. Los dos extremos nos indican dos posibilidades teóricas: la primera, la película de acción, ofrece por de-

finición posibilidades infinitas e inacotables *per se*; la segunda, la película no de acción, es la respuesta a la primera posibilidad.<sup>871</sup>

La problemática estaría en establecer el punto exacto a partir del cual un filme podría ser catalogado como de acción —en lugar de serlo como no de acción—. Como ya he señalado: si la presencia de acción identificable resulta ser de decisiva importancia en la evolución narrativa/estética de la obra, es pues preciso y acertado hablar de una película de acción —entendiéndose por tal que la película posee en su seno acción: elementos que pueden ser definidos como tal y que provocan lo que, del mismo modo, puede ser entendido como acción—. El establecimiento de esta medida y, por lo tanto, la respuesta a esta cuestión, es la clave sobre la que el modelo presente se sustenta. Si es posible delimitar con la suficiente precisión esta frontera, es entonces posible clasificar toda película como de acción o no de acción. Perfilando la definición de la categoría de acción, el nuevo cine de acción que este paradigma plantearía podría ser acotado y descrito con mayor precisión que nunca —si bien, probablemente, tampoco sería una clasificación perfecta—.

---

<sup>871</sup> La relación entre estas dos posibilidades marcaría que una película sea de acción o no —o, si se prefiere, que una película forme parte del nuevo concepto paradigmático de cine de acción, distinto del tradicional, o no—.

## 8. Conclusiones

Al comenzar la presente investigación se partió de una serie de hipótesis muy concretas sobre el cine de acción y la obra de Steven Seagal. Llegados a este punto, creo estar en condición de afirmar que:

- 1) El ciclo de acción de Hollywood —que nace a principios de los años ochenta— se encuentra más vigente que nunca, si bien ha atravesado por distintas etapas y movimientos que han resultado en que el cine que se hacía en los ochenta poco o nada tenga que ver con el que se hace en el año 2015. Dado el presente estado de globalización mundial —de integración vertical y horizontal de las empresas de cine y entretenimiento—, el auge masivo de los videojuegos y el despegue de mercados con un potencial de crecimiento enorme —China o India—, el cine de acción que produce Hollywood tiene mayor presencia que nunca en las pantallas estadounidenses y mundiales. Su repercusión en términos económicos es, pues, incommensurable.
- 2) Este ciclo ha atravesado por diversas etapas. Del cine de acción basado en los cuerpos musculosos y acrobáticos —representantes de sendas corrientes, la «musculosa» y la «acrobática»— que predominó en los ochenta y al comienzo de los noventa —con figuras como Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone o Jean-Claude Van Damme—, en los noventa se pasó a un cine más dependiente de la realización y de los efectos especiales para ofrecer espectacularidad —con figuras como las de Nicolas Cage, Tom Cruise o John Travolta entre las más representativas—. El éxito de *Matrix* inauguró un nuevo camino: el movimiento «inhumano». El cuerpo ya no tenía que ser musculoso ni acrobático; cualquier cuerpo era válido para desarrollar cualidades inhumanas, tal y como el surgimiento —y consolidación— del cine de superhéroes —y de productoras como Marvel Studios— ha puesto de manifiesto —con figuras como el propio Keanu Reeves, Robert Downey Jr. o Tobey Maguire—.
- 3) El análisis del cine de acción —confundido en la mayoría de los casos con el ciclo de acción de Hollywood entre los años ochenta y la actualidad— ha estado tradicionalmente limitado a Estados Unidos y al cine contemporáneo. El mismo, no obstante, abarca toda la historia del cine; y está presente no solo en Estados Unidos, sino en el resto del mundo. Su definición se ha basado en una no-

definición y, dependiendo del autor consultado, las variaciones formales y narrativas que unos y otros le asocian varían significativamente.

- 4) Steven Seagal puede ser considerado como un «autor cinematográfico», con un universo propio, particular y coherente que, a pesar de haber atravesado diferentes etapas —con diferentes técnicas narrativas y estilísticas, y con una enorme variedad de directores, guionistas y productores—, se ha mantenido estable y, a la vez, en constante evolución a lo largo de los años. Si bien durante los primeros filmes de su filmografía su margen autoral era reducido —y, en ocasiones, inexistente—, según fue adquiriendo un mayor peso en la industria —gracias a los sucesivos éxitos comerciales que protagonizó—, obtuvo el poder suficiente como para que una de las *majors* de Hollywood, Warner Bros., le concediera la libertad de crear su propio filme. Este fue *En tierra peligrosa*. Protagonizada y dirigida por él mismo, la película mostró las principales preocupaciones de su cosmología cinematográfica, que posteriormente aparecerían de manera sistemática en el resto de sus obras —especialmente, en las del último periodo—.
- 5) La división de la obra de Steven Seagal en tres etapas —a saber: *clasicista* (1988-1992), *manierista* (1993-2002) y *metadiscursiva* (2003-2010)— resulta clara y concisa. Gracias a las constantes comparaciones que se han establecido y realizado entre la obra de Seagal y el ciclo de acción contemporáneo de Hollywood, se han podido explicar los motivos por los que un cine que antaño funcionó bien en taquilla y que erigió a Seagal como una estrella de acción, hoy en día ha quedado relegado a un nicho de mercado extremadamente reducido —que, a pesar de ello, continúa generando importantes beneficios económicos—.
- 6) La etapa *metadiscursiva* puede ser a su vez segmentada en dos subdivisiones: el *metadiscurso neófito* (2003-2006) y el *metadiscurso tardío* (2007-2015). Si bien ambas comparten determinadas características —control creativo relevante por parte de Seagal; transgresión del discurso narrativo, tanto aquel que es propio del cine de acción, como el que es compartido por todo filme narrativo; producción cinematográfica en cadena; directores inexpertos—, el número de elementos que las diferencia —mejora en la eficiencia de la producción en cadena; superación del empleo de dobles y/o especialistas para fines más allá de los estrictamente convencionales; guiones de tres actos; tramas centrales— es lo suficientemente importante como para justificar tal división.

- 7) La autoría cinematográfica de Steven Seagal es el principal motivo por el que el cine de la etapa *metadiscursiva* quedó al margen de la comercialidad. El precio de poder ejercer un control creativo total, sin apenas intromisiones por parte de los estudios, fue el de terminar ocupando un nicho de mercado alejado de la comercialidad y situado en el medio del directo a DVD/Blu-Ray. La puesta en marcha de su abandonada durante años productora propia —Steamroller Productions—, unido al perfeccionamiento del proceso productivo de sus filmes, posibilitó la aparición del *metadiscorso tardío* y garantizó el sólido mantenimiento de un modelo único de hacer cine al margen de la industria que se ha extendido durante años con más de una veintena de títulos lanzados al mercado.
- 8) La consideración de los tópicos de su cine, unido al análisis cuantitativo y cualitativo de su filmografía, han permitido analizar y conocer con detalle el universo conceptual de su obra, perfilando las principales características de cada uno de sus periodos, así como el constante mantenimiento de una violencia sin precedentes en el cine comercial actual. Violencia que, junto al aikido, se erigen como los dos pilares básicos sobre los que se sustenta esta obra, caracterizada, por lo demás, por un mundo marcado por la corrupción, la inmoralidad y el caos. Los personajes protagonistas ejercen, más que como héroes, como anti-héroes —única forma posible de desenvolvimiento en mundos tan apocalípticos como los presentados, donde términos como la *superhumanidad*, la justicia y la violencia se unifican en la figura de estos vengativos personajes: máquinas de matar inmunes a los ataques de sus rivales, con una moral propia y restrictiva y, siempre, del lado de las minorías y clases más desfavorecidas—. Los villanos son, mayoritariamente, hombres blancos de clase acomodada, quienes en general representan formas degradadas y corruptas del *establishment*, el gobierno y las grandes corporaciones.
- 9) La «acción sucia» es un término con el que se ha denominado la acción de la obra de Steven Seagal —si bien pueden presentarse en cualquier otro tipo de producción—. Las escenas de acción de su cine —tomando como base el desproporcionado y expansivo empleo de la violencia— se caracterizan por mostrar visualmente los aspectos y las consecuencias más desagradables de cada combate, ya sea en forma de huesos rotos, graves hemorragias corporales o miembros

amputados. La duración de las mismas suele ser corta y precisa; su realización, muy visceral; sus conclusiones, nefastas para todo aquel que no sea el protagonista. Sin embargo, a pesar de este exceso de muerte y fatalidad, el fin último de esta mostración sin tapujos no es otro sino el de asquear y generar repudio en el espectador hacia una conducta tan vil como la expuesta. Los principios del aikido, arte marcial que promueve la paz, el amor y la armonía, son la filosofía que subyace a esta realidad *ultraviolenta* y que, en el fondo, no intenta sino mostrar las consecuencias terribles que tiene el comportamiento desmesurado y desprecupado de los villanos. Cuanto mayor sean los ataques y los desmanes de estos villanos, tanto mayores serán sus castigos. La violencia queda expresada así como un mecanismo de rechazo social.

- 10) La *metaficción* se manifiesta como uno de los elementos más atípicos sobre los que Steven Seagal ha fundamentado no solo su obra cinematográfica, sino la propia imagen de su persona en cuanto a texto narrativo. La retroalimentación entre sus filmes y su persona es total. Los unos no pueden ser comprendidos sin tener en cuenta al otro —y viceversa—. La culminación de esta realidad —iniciada ya en el primero de los filmes que protagonizó, *Por encima de la ley*—, se ha producido con el estreno del *reality show* *Steven Seagal: Con su propia ley*, donde Steven Seagal hace de sí mismo como policía del condado de Jefferson Parish.
- 11) Las películas poseen una serie de variables cuantificables que pueden ayudar a configurar, si no una teoría general, sí al menos unas bases teóricas sobre determinados elementos definidores de la acción. Mediante su medición y análisis, pueden establecerse rangos y jerarquías con los que clasificar cualquier filme. En el presente trabajo de investigación únicamente se han considerado treinta y cinco obras y apenas tres variables; no obstante, estas han permitido establecer una serie de diferenciaciones y gradaciones dentro de un corpus de trabajo que era, *a priori*, altamente uniforme. Las posibilidades de extrapolar este tipo de análisis a filmes de otros ciclos o géneros, así como la hipotética adición de nuevos parámetros y variables, abren un campo de estudio rico con el que afrontar determinadas cuestiones epistemológicas que ofrecen, hasta la fecha, pocas luces y muchas sombras.

## 9. Bibliografía

### 9. 1. Artículos y libros

- Abele, E. (2002). «Assuming a True Identity: Re-/De-Constructing Hollywood Heroes». En *Journal of American & Comparative Cultures*, Volumen 25, N° 3-4, otoño de 2002.
- Acuna, K. (2013). «Warner Bros. Totally Screwed Up the Marketing for *Pacific Rim*». En *Business Insider*, 18 de julio de 2013.  
[Acceso web: <http://www.businessinsider.com/why-pacific-rim-didnt-make-more-money-opening-weekend-2013-7>.]
- Adler, T (2008). *Hollywood y la mafia: los más sangrientos gansters de la historia y su influencia en el mundo del cine*. Barcelona: Robinbook.
- Aguaded, J. I. (ed.) (1997). *La otra mirada a la tele: pistas para un consumo inteligente de la televisión*. Junta de Andalucía: Consejería de trabajo e industria, dirección general de comercio, consumo y cooperación económica.
- Agullo Tomás, E., Rodríguez Suárez, J. & Agullo Tomás, M. S. (2006). «Las esferas de la producción y el consumo». En Garrido Luque, A. (ed.), *Sociopsicología del trabajo*. Barcelona: Editorial UOC.
- Allen, M. (2003). *Contemporary US Cinema*. New York: Longman.
- Allen, T. (1994a). «The Top Three Movies of Jean-Claude Van Damme and Chuck Norris». *Black Belt*, agosto de 1994.
- . (1994b). «The Movies of Steven Seagal. Which was his best? Which was his worst?». En *Black Belt*, Volume 32, N° 46, junio de 1994
- . (1995). «Five Reasons Why Steven Seagal Is So Popular: Actor and Aikido Stylist Is a Hot Ticket in Hollywood». En *Black Belt*, Volumen 33, N° 7, julio de 1995.
- Allon, Y., Cullen, D. & Patterson, H. (eds.) (2002). *Contemporary North American Film Directors: A Wallflower Critical Guide*. London: Wallflower Press.
- Alter, E. (2014). *Film Firsts: The 25 Movies that Created Contemporary American Cinema*. Santa Barbara: Praeger.
- Altman, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós.
- Ames, C. (1992). «Restoring the Black Man's Lethal Weapon: Race and Sexuality in Contemporary Cop Films». En *Journal of Popular Film & Television*, Volumen 20, N° 3, otoño de 1992.



- Anderson, A. (1998). «Action in Motion: Kinesthesia in Martial Arts Films». En *Jump Cut: A Review of Contemporary Media*, N° 42, diciembre de 1998.
- . (2001a). «Violent Dances in Martial Arts Films». En *Jump Cut: A Review of Contemporary Media*, N° 44, otoño de 2001.
- . (2001b). «Asian Martial Arts Cinema, Dance, and the Cultural Languages of Gender». En *Asian Journal of Communication*, Volumen 11, N° 2, enero de 2001.
- Anderegg, M. A. (ed.) (1991). *Inventing Vietnam: The War in Film and Television*. Philadelphia: Temple University Press.
- Andrade, J. (2003). *The Gender Politics of Female Action Heroines in Television Films*. University of Washington. Tesis doctoral.
- Andris, S. & Frederick, U. (eds.) (2007). *Women Willing to Fight: The Fighting Woman in Film*. Newcastle: Cambridge Scholars.
- Anon. (1990). «A Tough Guy Let his Action Do the Talking». *Orange Coast Magazine*, Volumen 16, N° 3, marzo de 1990.
- Appleton, D. & Yankelevits, D. (2010). *Hollywood Dealmaking: Negotiating Talent Agreements for Film, TV and New Media*. New York: Skyhorse Publishing Inc.
- Ardis, A. & Bauer, D. M. (1991). «Just the Max, Ma'am': Male Sentimentality in the *Die Hard* Films». En *Arizona Quarterly: A Journal of American Literature, Culture, and Theory*, Volumen 47, N° 2, verano de 1991.
- Armstrong, M. & Weeds, H. (2007). «Public Service Broadcasting in the Digital World». En Seabright, P. & Von Hagen, J. (eds.), *The Economic Regulation of Broadcasting Markets: Evolving Technology and Challenges for Policy*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Artz, B. L. (1998). «Hegemony in Black and White: Interracial Buddy Films and the New Racism». En Kamalipour, Y. & Carilli, T. (eds.), *Cultural Diversity and the U.S. Media*. Albany: State University of New York Press.
- Arroyo, J. (ed.) (2000). *Action/Spectacle Cinema: A Sight and Sound Reader*. London: British Film Institute.
- Augros, J. (2000). *El dinero de Hollywood: financiación, producción, distribución y nuevos mercados*. Barcelona: Paidós.
- Austin, B. A. (2014). «Home Video: The Second-run Theater of the 1990s». En Balio, T. (ed.), *Hollywood in the Age of Television*. New York: Routledge.

- Ayers, D. (2008). «Bodies, Bullets, and Bad Guys: Elements of the Hardbody Film». En *Film Criticism*, Volumen 32, N° 3, primavera de 2008.
- Bakke, G. (2010). «Dead White Men: An Essay on the Changing Dynamics of Race in US Action Cinema». En *Anthropological Quarterly*, Volumen 83, N° 2, primavera de 2010.
- Balio, T. (ed.) (1990). *Hollywood in the Age of Television*. New York: Routledge.
- . (1996). «Adjusting to the New Global Economy: Hollywood in the 1990s». En Moran, A. (ed.), *Film Policy: International, National, and Regional Perspectives*. London: Routledge.
- . (2002). «A Major Presence in All the World's Important Markets: The Globalization of Hollywood in the 1990s». En Turner, G. (ed.), *The Film Cultures Reader*. London: Routledge.
- Barlow, A. (2005). *The DVD Revolution: Movies, Culture, and Technology*. Westport: Praeger.
- Barnes, M. (2011). «Influential Banker Frans Afman Dies». En *The Hollywood Reporter*, 5 de mayo de 2011.
- Barracough, L. (2014). «HBO Exec Defends Scenes of Sex and Violence in *Game of Thrones*». En *Variety*, 22 de agosto de 2014.  
[Acceso web: <http://variety.com/2014/tv/news/hbo-exec-defends-scenes-of-sex-and-violence-in-game-of-thrones-1201288261>.]
- Bates, J. & Citron, A. (1991). «Bank in Reluctant Role as Film Industry Mogul: Credit Lyonnais Has Been Key Backer of Independent Studios, Now their Struggles Are its Own». En *Los Angeles Times*, 19 de junio de 1991.
- Batschelet, M. (1999). «The Androgyne on the Bus: Speed, the Deliverer-Hero, and the Hostage Plot». En *Post Script*, Volumen 18, N° 3, verano de 1999.
- Bean, J. M. (2004). «Trauma Thrills: Notes on Early Action Cinema». En Tasker, Y. (ed.), *Action and Adventure Cinema*. New York: Routledge.
- Begeç, S. (ed.) (2007). *The Integration and Management of Traumatized People After Terrorist Attacks*. Amsterdam: IOS Press.
- Beltrán, M. (2004). «Más Macha: The New Latina Action Hero». En Tasker, Y. (ed.), *Action and Adventure Cinema*. New York: Routledge.
- . (2005). «The New Hollywood Racelessness: Only the Fast, Furious, (and Multiracial) Will Survive». En *Cinema Journal*, Volumen 44, N° 2, invierno de 2005.

- Beltrán, M. & Fojas, C. (eds.) (2008). *Mixed Race Hollywood*. New York: New York University Press.
- Benjamin, W. (2012). *La obra de arte en la época de su reproducción mecánica*. Madrid: Casimiro Libros.
- Bettig, R. V. & Hall, J. L. (2012). *Big Media, Big Money: Cultural Texts and Political Economics*. Lanham: Rowman & Littlefield.
- Biskind, P. (2004). *Down and Dirty Pictures: Miramax, Sundance, and the Rise of Independent Film*. New York: Simon & Schuster.
- Bloore, P. (2013). *The Screenplay Business: Managing Creativity and Script Development in the Film Industry*. New York: Routledge.
- Bly, R. (2001). *Iron John: Men and Masculinity*. London: Random House.
- Boggs, J. M. & Petrie D. W. (1985). *The Art of Watching Films*. Palo Alto: Mayfield Pub. Co.
- Boose, L. E. (1993). «Techno-muscularity and the Boy Eternal: From Quagmire to the Gulf». En Cooke, M. G. & Woollacott, A. (eds.), *Gendering War Talk*. Princeton: Princeton University Press.
- Bordwell, D. & Thompson K. (2011) *Minding Movies: Observations on the Art, Craft, and Business of Filmmaking*. London: The University of Chicago Press.
- Borsten, J. (1985). «Money in the Bank: To Frans Afman, Films Are Money in the Bank». En *Los Angeles Times*, 7 de julio de 1985.
- Bou, N. & Pérez, X. (2000). *El tiempo del héroe: épica y masculinidad en el cine de Hollywood*. Barcelona: Paidós.
- Bozal, V. (1978). *Historia del arte en España: desde los orígenes hasta la Ilustración*. Madrid: AKAL.
- Brantley, W. (ed.) (1996). *Conversations with Pauline Kael*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Brennan, J. (1994). «Steven Seagal, Please Call your Accountant». En *Los Angeles Times*, 25 de septiembre de 1994.
- . (1997). «When the Glimmer Dims...» En *Los Angeles Times*, 7 de septiembre de 1997.
- Brode, D. (2003). *Boys and Toys: Ultimate Action-Adventure Movies*. New York: Citadel Press.

- Broeske, P. H. (1991). «Well, He Did Aay, I'll Be Back: Seven Years and \$70 million Later, Cyborg Arnold Schwarzenegger Returns in *Terminator 2: Judgment Day*». En *Los Angeles Times*, 19 de mayo de 1991.
- Brook, C. (2005). «Screening the Autobiographical». En Hope, W. (ed.), *Italian Cinema: New Directions*. Bern, Peter Lang.
- Bronstein, S. N. (2011). *The Case of the Miami Vigilante: The Fairlington Lavender Detective Series*. Bloomington: Authorhouse.
- Brown, E. (2014). «*Transformers: Age of Extinction* Heralds Age of the Globalized Blockbuster with US-Chinese Co-production». En *International Business Times*, 9 de junio de 2014.  
[Acceso web: <http://www.ibtimes.com/transformers-age-extinction-heralds-age-globalized-blockbuster-us-chinese-co-production-1596517>.]
- Brown, J. A. (2009). «Gender and the Action Heroine: Hardbodies and the Point of No Return». En *Cinema Journal*, Volumen 35, N° 3, primavera de 1996.
- . (2011). *Dangerous Curves: Action Heroines, Gender, Fetishism, and Popular Culture*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Brown, W. (2009). «Man without a Movie Camera, Movies without Men: Towards a Posthumanist Cinema?» En Buckland, W. (ed.), *Film Theory and Contemporary Hollywood Movies*. London: Taylor & Francis.
- Browne, R. B. & Browne, P. (ed.) (2001). *The Guide to United States Popular Culture*. Madison: The University of Wisconsin Press.
- Bryan Rommel-Ruiz, W. (2011). *American History Goes to the Movies: Hollywood and the American Experience*. New York: Taylor & Francis.
- Buchan, S. (ed.) (2013). *Pervasive Animation*. London: Routledge.
- Buckland, W. (2006). «A Rational Reconstruction of the Cinema of Attraction». En Strauven, W. (ed.), *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- . (ed.) (2009). *Film Theory and Contemporary Hollywood Movies*. London: Taylor & Francis.
- Bukatman, S. (2003). *Matters of Gravity: Special Effects and Supermen in the 20th Century*. Durham: Duke University Press.
- . (2006). «Spectacle, Attractions and Visual Pleasure». En Strauven, W. (ed.), *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

- Burton, G. (2010). *Media and Society: Critical Perspectives*. New York: McGraw Hill.
- Cáceres, M. D., Ruiz San Román, J. A. & Brändle, G (2011). «El uso de la televisión en un contexto multipantalla: viejas prácticas en nuevos medios». En *Anàlisi*, 43, p. 21-44.
- Calvert, S. L. y Wilson, B. J. (ed.) (2008). *The Handbook of Children, Media, and Development*. Chichester: Wiley-Blackwell.
- Carini, C., López, A. & López, P. (2006). *Una exploración desde las prácticas y los discursos en el Aikido*. Salta: VIII Congreso Argentino de Antropología Social.
- Carrera, L. (2001). *La metaficción virtual*. Caracas: Universidad Católica Andrés Bello.
- Case, K. E. & Fair, R. C. (1997). *Principios de microeconomía*. Naucalpan de Juárez: Prentice-Hall Hispanoamericana.
- Castendyk, O., Dommering, E. & Scheuer, A. (eds.) (2008). *European Media Law*. United Kingdom: Kluwer Law International.
- Cettl, R. (2009). *Terrorism in American Cinema: An Analytical Filmography, 1960-2008*. Jefferson: McFarland.
- Chan, K. (1998). «The Construction of Black Male Identity in Black Action Films of the Nineties». En *Cinema Journal*, Volumen 37, N° 2, invierno de 1998.
- Chapman, J. (2003). *Cinemas of the World: Film and Society from 1895 to the Present*. London: Reaktion.
- Charney, L. (2001). «The Violence of a Perfect Moment». En Slocum, J. D. (ed.), *Violence and American Cinema*. New York: Routledge.
- Chatfield, T. (2009). «Videogames Now Outperform Hollywood Movies». En *The Guardian*, 27 de septiembre de 2009.
- [Acceso web:  
<http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2009/sep/27/videogames-hollywood>.]
- Chau, T. (2001). «Steven Seagal, Jill Hennessy and Joel Silver Interview». En *Cinema Confidential*.
- [Acceso web: <http://www.cinecon.com/interviews/exitwounds.shtml>.]
- Cherchi, P. (2005). *La muerte del cine: historia y memoria cultural en el medioevo digital*. Barcelona: Laertes.

- Choi, W. K. (2005). «Post-Fordist Production and the Re-Appropriation of Hong Kong Masculinity in Hollywood». En Pang, L. y Wong, D. (eds.), *Masculinities and Hong Kong Cinema*. Hong Kong: Hong Kong University Press.
- Cieply, M. (1990). «Film Studios' Bidding War Creating \$1-Million Scripts». En *Los Angeles Times*, 19 de abril de 1990.
- Ciepley, M. & Citron, A. (1990). «Judges Freezes Mario Kassar's Carolco Shares: The Film Studio Chairman, Who Bought the Stock at a Premium, Was Rebuked for Enriching Himself at the Company's Expense». En *Los Angeles Times*, 21 de diciembre de 1990.
- Citron, A. (1990). «Japanese Company Buys 10% Stake in Carolco Pictures». En *Los Angeles Times*, 1 de junio de 1990.
- . (1991). «Under the gun: *Terminator* Maker Carolco Needs Hero». En *Los Angeles Times*, 9 de diciembre de 1991.
- Cobley, P. (2000). *The American Thriller: Generic Innovation and Social Change in the 1970s*. Basingstoke: Palgrave.
- Cohan, S. (1993). «*Feminizing* the Song-and-Dance Man: Fred Astaire and the Spectacle of Masculinity in the Hollywood Musical». En Cohan, S. & Rae Hark, I. (eds.), *Screening the Male: Exploring Masculinities in Hollywood Cinema*. New York: Routledge.
- . (1997). *Masked Men: Masculinity and the Movies in the Fifties*. Bloomington: Indiana University Press.
- Cohan, S. & Rae Hark, I. (eds.) (1993). *Screening the Male: Exploring Masculinities in Hollywood Cinema*. New York: Routledge.
- Cohen, A. (2010). «Cinema in the Age of RWX Culture». En Hendricks, J. A. (ed.), *The Twenty-First-Century Media Industry: Economic and Managerial Implications in the Age of New Media*. Lanham: Lexington Books.
- Cohen, P. (2011). «Cowboys Die Hard: Real Men and Businessmen in the Reagan-Era Blockbuster». En *Film & History*, Volumen 41, N° 1, primavera de 2011.
- Coleman, J. (1990). «Steven Seagal Is *Hard to Kill*: Aikido Expert Answers Critics in *Black Belt* Exclusive». En *Black Belt*, Volumen 28, N° 4, abril de 1990.
- . (1997). «Notes on a Tournament Program». En *Black Belt*, Vol. 35, N.º 8, agosto de 1997.

- Company, A., Pons, J. & Serra, S. (eds.) (2003). *La comunicació audiovisual en la història: aportacions de la comunicació a la comprensió i construcció de la història del segle XX*. Palma de Mallorca: Universitat de les Illes Balears.
- Congosto, M. L., Deltell, L., Claes, F. & Osteso, J.M. (2013): «Análisis de la audiencia social por medio de Twitter. Caso de estudio: los premios Goya 2013». En *Icono 14*, Vol. 11, N° 2, año 2013.
- Connolly, J. (1993). «Man of Dishonor». En *Spy*, Julio-Agosto de 1993.
- Cook, D. (2000). *Lost Illusions: American Cinema in the Shadow of Watergate and Vietnam, 1970-1979*. New York: C. Scribner.
- Cooke, M. G. & Woollacott, A. (eds.) (1993). *Gendering War Talk*. Princeton: Princeton University Press.
- Corliss, R. (2012). «A *Total Recall* Remake: Why?» En *Time*, 2 de agosto de 2012.  
[Acceso web: <http://entertainment.time.com/2012/08/02/a-total-recall-remake-why>.]
- Corliss, R. & Ressler, J. (1993). «Seagal Under Siege». En *Time Magazine*, 5 de julio de 1993.
- Corriveau, D. (2002). *The Inuit of Canada*. Minneapolis: Lerner Publications.
- Costanzo, W. V. (2014). *World Cinema Through Global Genres*. West Sussex: John Wiley & Sons.
- Cox, K. (2014). «It's Time to Start Treating Video Game Industry Like the \$21 Billion Business It Is». En *Consumerist*, 9 de junio de 2014.  
[Acceso web: <http://consumerist.com/2014/06/09/its-time-to-start-treating-video-game-industry-like-the-21-billion-business-it-is>.]
- Crafton, D. (2006). «Pie and Chase: Gag, Spectacle and Narrative in Slapstick Comedy». En Strauven, W. (ed.), *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Creed, B. (1993). «Dark Desires: Male Masochism in the Horror Film». En Cohan, S. & Rae Hark, I. (eds.), *Screening the Male: Exploring Masculinities in Hollywood Cinema*. New York: Routledge.
- Cuesta, U. (2004). *Psicología social cognitiva de la publicidad*. Madrid: Fragua.
- DeAngelis, M. (2001). *Gay Fandom and Crossover Stardom: James Dean, Mel Gibson, and Keanu Reeves*. Durham: Duke University Press.

- Deleyto, C. (2003). *Ángeles y demonios: representación e ideología en el cine contemporáneo de Hollywood*. Barcelona: Paidós.
- Deltell Escolar, L. (2005). «El telespectador adolescente como náufrago». En *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, N° 25.
- . (2006). *Madrid en el cine de la década de los cincuenta*. Madrid: Ayuntamiento de Madrid, Área de Gobierno de las Artes.
- . (2014). «Audiencia social versus audiencia creativa: caso de estudio Twitter». En *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, Vol. 20, N° 1.
- Deltell Escolar, L., García Crego, J. & Quero Gervilla, M. (2009). *Breve historia del cine*. Madrid: Fragua.
- Deltell Escolar, L. & García Fernández, E. C. (2013). «La promoción filmica en el universo digital. Hacia el ocaso de la exhibición cinematográfica en España». En *Historia y comunicación social*, Vol. 18, N° especial de Noviembre de 2013.
- Deltell Escolar, L., Osteso, J. M. & Claes, F. (2013). «Twitter en las campañas comunicativas de películas cinematográficas». En *El profesional de la información*, Vol. 22, N° 2.
- Denby, D. (1997). «Masquerade». En *New York Magazine*, Volumen 30, N° 26, 14 de julio de 1997.
- . (2012). *Do the Movies Have a Future?* New York: Simon & Schuster.
- Denny, M. (2015). «Tony Scott's *Déjà Vu* (2006): Looking Again at Spectacle, Style, and Substance». En *Film-philosophy Conference: The Evaluation of Form*. University of Oxford. July 20, 2015 - July 22, 2015.
- [Acceso web: [https://www.academia.edu/14459478/Tony\\_Scotts\\_Deja\\_Vu\\_-\\_Looking\\_Again\\_at\\_Spectacle\\_Style\\_and\\_Substance](https://www.academia.edu/14459478/Tony_Scotts_Deja_Vu_-_Looking_Again_at_Spectacle_Style_and_Substance).]
- Desser, D. (2000). «The Martial Arts Film in the 1990s». En Winston D., W. (ed.), *Film Genre 2000: New Critical Essays*. Albany: State University of New York Press.
- Devine, J. M. (1999). *Vietnam at 24 Frames a Second: A Critical and Thematic Analysis of Over 400 Films About the Vietnam War*. Austin: University of Texas Press.
- Dibdin, E. (2014). «Marvel Announces Phase 3 Slate Through 2019». En *Digital Spy*, 29 de octubre de 2014.
- [Acceso web: <http://www.digitalspy.co.uk/movies/feature/a606440/marvel-announces-phase-3-slate-through-2019-everything-you-need-to-know.html>.]



- DiMare, P. C. (ed.) (2010). *Movies in American History: An Encyclopedia*. Santa Barbara: ABC-CLIO.
- Dominguez, D. (2005). «It's Not Easy Being a Cast Iron Bitch: Sexual Difference and the Female Action Hero». En *Reconstruction: Studies in Contemporary Culture*, Volumen 5, N° 4, Otoño de 2005.
- Donovan, B. W. (2008). *The Asian Influence on Hollywood Action Films*. Jefferson: McFarland.
- . (2010). *Blood, guns and testosterone: action films, audiences, and a thirst for violence*. Lanham: Scarecrow Press.
- Downs, A. (2002). «Where the Drive-in Fits Into the Movie Industry». En Rae Hark, I. (ed.), *Exhibition, the Film Reader*. London: Routledge.
- Doyle, G. (2010). «Media Economics». En Free, R. C. (ed.), *21st Century Economics: A Reference Handbook*. Thousand Oaks, California: SAGE.
- Draper, E. (1991). «Finding a Language for Vietnam in the Action-Adventure Genre». En Anderegg, M. A. (ed.), *Inventing Vietnam: The War in Film and Television*. Philadelphia: Temple University Press.
- Dunn, S. (2008). *Baad Bitches» and Sassy Supermamas: Black Power Action Films*. Urbana: University of Illinois Press.
- Dyer, R. (2001). *Las estrellas cinematográficas: historia, ideología, estética*. Barcelona: Paidós.
- Easton, N. J. (1990a). «Carolco Buys Joe Eszterhas Script for Record \$3 Million». En *Los Angeles Times*, 26 de junio de 1990.
- . (1990b). «Cinergi Oks \$2.5 Million for Script to *The Stand*». En *Los Angeles Times*, 10 de agosto de 1990.
- . (1990c). «Hollywood's Billion-Dollar Man: Competing Studios Aren't Exactly Thrilled with Carolco Pictures' Big-Spending Ways, But Mario Kassar Says, Hey, It Works for Him». En *Los Angeles Times*, 23 de septiembre de 1990.
- Ebert, R. (1995). «Under Siege 2: Dark Territory». En *RogerEbert.com*, 17 de julio de 1995.
- [Acceso web: <http://www.rogerebert.com/reviews/under-siege-2-dark-territory-1995>.]
- . (2003). *Roger Ebert's Movie Yearbook 2004*. Kansas City: Andrews McMeel Publishing.

- . (2008a). *Roger Ebert's Four Star Reviews 1967-2007*. Kansas City: Andrews McMeel Publishing.
- . (2008b). «JCVD». En *RogerEbert.com*, 11 de noviembre de 2008.  
[Acceso web: <http://www.rogerebert.com/reviews/jcvd-2008>.]
- Edgar-Hunt, R. (2010). *Directing Fiction*. London: AVA Publishing.
- Edwards, M. (2004). «The Blonde with the Guns: *Barb Wire* and the “Implausible” Female Action Hero». En *Journal of Popular Film & Television*, Volumen 32, N° 1, primavera de 2004.
- Elberse, A. y Krasney N. (2013). «Why Hollywood Is Caught in the Blockbuster Trap—and Won't Break Free Anytime Soon». En *Vulture*, 9 de octubre de 2013.  
[Acceso web: <http://www.vulture.com/2013/10/why-hollywood-is-caught-in-the-blockbuster-trap.html>.]
- Elder, R. K. (ed.) (2005). *John Woo: Interviews*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Elrick, T. (2005). «The Woo Dynasty Comes to Hollywood». En Elder, R. K. (ed.), *John Woo: Interviews*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Elsaesser, T. & Buckland, W. (2002). *Studying Contemporary American Film, a Guide to Movie Analysis*. Arnold: Bloomsbury USA.
- Emiliano, J. (1990). «Steven Seagal: Star of *Marked for Death* Is Marked for Success». En *Black Belt*, Volumen 28, N° 12, diciembre de 1990.
- Engelstein, S. & Niekerk, C. (eds.) (2011). *Contemplating Violence: Critical Studies in Modern German Culture*. Amsterdam: Rodopi.
- Entertainment Software Association (2013). *Essential Facts about the Computer and Video Game Industry*.  
[Acceso web: [http://www.theesa.com/facts/pdfs/esa\\_ef\\_2013.pdf](http://www.theesa.com/facts/pdfs/esa_ef_2013.pdf).]
- . (2014). *Essential Facts about the Computer and Video Game Industry*.  
[Acceso web: [http://www.theesa.com/facts/pdfs/esa\\_ef\\_2014.pdf](http://www.theesa.com/facts/pdfs/esa_ef_2014.pdf).]
- Esgate, P. (2006). *La revolución del marketing del entretenimiento*. Buenos Aires: Nobuko.
- Everett, A. (ed.) (2012). *Pretty People: Movie Stars of the 1990s*. New Brunswick: Rutgers University Press.
- Faludi, S. (1999). *Stiffed: The Betrayal of the American Man*. New York: Morrow.

- Ferriss, S. & Young, M. (eds.) (2008). *Chick Flicks: Contemporary Women at the Movies*. New York: Routledge.
- Field, S. (2005). *Cómo mejorar un guión: guía práctica para identificar y solucionar problemas de guión*. Madrid: Plot.
- Finke, N. (2013). «*Pacific Rim* \$9M Opening in China Biggest Ever for Warner Bros.: Sequel Likely Now». En *Deadline Hollywood*, 31 de julio de 2014.  
[Acceso web: <http://deadline.com/2013/07/pacific-rim-9m-opening-in-china-biggest-ever-for-warner-bros-sequel-likely-553878>.]
- Finkelman, P. (ed.) (2006). *Encyclopedia of American Civil Liberties*. New York: Routledge.
- Fischer, D. (2000). *Science Fiction Film Directors, 1895-1998*. Jefferson, N.C.: McFarland.
- Fitzpatrick, E. (1994). «Core Business Is Focus of LIVE, Carolco Merger». En *Billboard*, 9 de abril de 1994.
- . (1996). «Exhale' Sales Leaving Best Buy Breathless». En *Billboard*, 11 de mayo de 1996.
- . (1997). «Debt-Saddle LIVE Rescued by Investors: 2 Firms Buy Co., Steer It Toward Security». En *Billboard*, 13 de septiembre de 1997.
- Florence, M., Gierlich, M. & Nystrom, A. D. (2001). *Rocky Mountains*. Victoria: Lonely Planet.
- Fogan, S. & Young, R. W. (2001). «Aikido's Most Prominent Exponent Returns to the Big Screen». En *Black Belt*, Volumen 39, N° 5, mayo de 2001.
- Forest, J. J. F. (2007). «The Terrorist Attacks of 9/11: A Brief Review of Impact and Response». En Begeç, S. (ed.), *The Integration and Management of Traumatized People After Terrorist Attacks*. Amsterdam: IOS Press.
- Foster, V. A. (ed.) (2012). *Dramatic Revisions of Myths, Fairy Tales and Legends: Essays on Recent Plays*. Jefferson: McFarland & Company.
- . (2012). «Beth Henley's *Abundance*: The Cinematic Myth of the Wild West Revisited». En Foster, V. A. (ed.), *Dramatic Revisions of Myths, Fairy Tales and Legends: Essays on Recent Plays*. Jefferson: McFarland & Company.
- Fox, D. J. (1990). «Fighting Words: The Writers of *Marked for Death* and Steven Seagal Are Still Feuding Over Script Credit». En *Los Angeles Times*, 16 de octubre de 1990.

- Free, R. C. (ed.) (2010). *21st Century Economics: A Reference Handbook*. Thousand Oaks, California: SAGE.
- Fregoso, R. (1993). *The Bronze Screen: Chicana and Chicano Film Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Friedman, R. D., Weschler, P. & Landman, B. (1995). «A Flick of Seagal's». En *New York Magazine*, Vol. 28, N.º 32, 14 de agosto de 1995.
- Fuchs, C. J. (1993). «The Buddy Politic». En Cohan, S. & Rae Hark, I. (eds.), *Screening the Male: Exploring Masculinities in Hollywood Cinema*. New York: Routledge.
- Gallagher, M. (1999). «I Married Rambo: Spectacle and Melodrama in the Hollywood Action Film». En Sharrett, C. (ed.), *Mythologies of Violence in Postmodern Media*. Detroit: Wayne State University Press.
- . (2006). *Action Figures: Men, Action Films, and Contemporary Adventure Narratives*. New York: Palgrave Macmillan.
- Gallego, F. (2013). «Social TV Analytics: nuevas métricas para una nueva forma de ver televisión». En *Index.comunicación*, Vol. 3, año 2013.
- García Fernández, E., Sánchez González, S., Marcos Molano, M. & Urrero Peña, G. (2006). *La cultura de la imagen*. Madrid: Fragua.
- García Fernández, E. & Sánchez González, S. (1997). *Guía histórica del cine, 1985-1996*. Madrid: Film Ideal.
- Garrido Luque, A. (ed.) (2006). *Sociopsicología del trabajo*. Barcelona: Editorial UOC.
- Gates, P. (2010). «Acting His Age? The Resurrection of the 80s Action Heroes and Their Aging Stars». En *Quarterly Review of Film & Video*, Volumen 27, N.º 4, agosto de 2010.
- Gates, P. (2012). «The Asian Renovation of Biracial Buddy Action: Negotiating Globalization in the Millennial Hollywood Cop Action Film». En *Journal of Popular Film & Television*, Volumen 40, N.º 2.
- Gaudiosi, J. (2012). «New Reports Forecast Global Video Game Industry Will Reach \$82 Billion by 2017». En *Forbes*, 18 de julio de 2012.  
[Acceso web: <http://www.forbes.com/sites/johngaudiosi/2012/07/18/new-reports-forecasts-global-video-game-industry-will-reach-82-billion-by-2017>.]
- Gaudreault, A. (2006). «From Primitive Cinema to Kine-Attractography». En Strauven, W. (ed.), *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

- Gaudreault, A. & Gunning, T. (2006). «Early Cinema as a Challenge to Film History». En Strauven, W. (ed.), *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Gehring, Wes D. (ed.) (1988). *Handbook of American Film Genres*. New York: Greenwood Press.
- Gentile, D. A. (2008). «The Rating System for Media Products». En Calvert, S. L. & Wilson, B. J. (ed.), *The Handbook of Children, Media, and Development*. Chichester: Wiley-Blackwell.
- Genzlinger, N. (2009). «Familiar Faces Chasing Perps and Plots». En *The New York Times*, 20 de noviembre de 2009.
- Gillis, S. (2005). *The Matrix Trilogy: Cyberpunk Reloaded*. London: Wallflower Press.
- Gillis, S., Howle, G. & Munford, R. (eds.) (2004). *Third Wave Feminism: A Critical Exploration*. New York: Palgrave Macmillan.
- Gilmore, J. & Stork, M. (eds.) (2014). *Superhero Synergies: Comic Book Characters Go Digital*. Lanham: Rowman & Littlefield.
- Gilpatric, K. (2010). «Violent Female Action Characters in Contemporary American Cinema». En *Sex Roles*, Volumen 62, N° 11-12, junio de 2010.
- Glover, S. (2009). «Steven Seagal Gets to Play Cop». En *Los Angeles Times*, 2 de diciembre de 2009.
- Goldman, W. (1991). «The Big Picture: Tears and Fears». En *New York Magazine*, 16 de septiembre de 1991.
- Goldsmith, B., Ward, S. & O'Regan, T. (2010). *Local Hollywood: Global Film Production and the Gold Coast*. St. Lucia: University of Queensland Press.
- Gomery, D. (1983). «Television, Hollywood, and the Development of Movies Made-for-Television». En Kaplan, E. A. (ed.), *Regarding Television: Critical Approaches, an Anthology*. Frederick: University Publications of America.
- . (2003). «The Hollywood Blockbuster: Industrial Analysis and Practice». En Stringer, J. (ed.), *Movie Blockbusters*. New York: Routledge.
- González Laiz, G. (2003). *James Bond contra Goldfinger: Guy Hamilton, 1964*. Valencia: Nau Llibres.
- González Requena, J. (2006). *Clásico, manierista, postclásico: los modos del relato en el cine de Hollywood*. Valladolid: Castilla.

- Gopalan, L. (2002). *Cinema of Interruptions: Action Genres in Contemporary*. London: BFI Pub.
- Gordon Green, D. (2012). «An Introduction to a Book». En Vern, *Seagalogy: A Study of the Ass-Kicking Films of Steven Seagal. Updated and Extended Edition*. London: Titan Books.
- Gordon, I., Jancovich, M. & McAllister, M. P. (eds.) (2007). *Film and Comic Books*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Green, T. A. (ed.) (2001). *Martial Arts of the World. An Encyclopedia. Volume A-Q*. Santa Barbara: ABC-Clío.
- Gubern, R. (1993a). *Espejo de fantasmas: de John Travolta a Indiana Jones*. Madrid: Escasa Calpe.
- . (1993b). *Hollywood, fábrica de sueños*. Madrid: Historia 16.
- Guilbert, G. (2002). *Madonna as Postmodern Myth: How One Star's Self-Construction Rewrites Sex, Gender, Hollywood, and the American Dream*. Jefferson: McFarland.
- Guido, L. (2006). «Rhythmic Bodies/Movies: Dance as Attraction in Early Film Culture». En Strauven, W. (ed.), *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Gunning, T. (2006a). «Attractions: How They Came Into the World?» En Strauven, W. (ed.), *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- . (2006b). «The Cinema of Attractions: Early Cinema, Its Spectator and the Avant-Garde». En Strauven, W. (ed.), *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Gwinn Wilkins, K. (2009). *Home/Land/Security: What We Learn About Arab Communities From Action-Adventure Films*. Lanham: Lexington Books.
- Hadleigh, B. (2005). *Celebrity Diss and Tell: Stars Talk About Each Other*. Kansas: Andrews McMeel.
- Hagelin, R. (2009). *30 Ways in 30 Days to Save Your Family*. Washington, DC: Regnery Pub.
- Hanson, H. (2007). *Hollywood Heroines: Women in Film Noir and the Female Gothic Film*. New York: I.B. Tauris.

- Hassel, H. (2008). «The “Babe Scientist” Phenomenon: The Illusion of Inclusion in 1990s American Action Films». En Ferriss, S. & Young, M. (eds.), *Chick Flicks: Contemporary Women at the Movies*. New York: Routledge.
- Hendricks, J. A. (ed.) (2010). *The Twenty-First-Century Media Industry: Economic and Managerial Implications in the Age of New Media*. Lanham: Lexington Books.
- Higgins, S. (2008). «Suspenseful Situations: Melodramatic Narrative and the Contemporary Action Film». En *Cinema Journal*, Volumen 47, N° 2, invierno de 2008.
- Hills, E. (1999). «From “Figurative Males” to Action Heroines: Further Thoughts on Active Women in the Cinema». En *Screen*, Volumen 40, N° 1.
- Hjort, M. (2005). *Small Nation, Global Cinema: The New Danish Cinema*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Hoad, P. (2011). «The Rise of the International Box Office». En *The Guardian*, 11 de agosto de 2011.  
[Acceso web:  
[http://www.theguardian.com/film/filmblog/2011/aug/11/hollywood-international-box-office.](http://www.theguardian.com/film/filmblog/2011/aug/11/hollywood-international-box-office)]
- Holden, S. (1995). «All Aboard for Cataclysm and Just Forget the Bar Car». En *The New York Times*, 15 de julio de 1995.
- Holland, J. (2012). «It’s Complicated: Spider-Man 2’s Reinscription of “Good” and “Evil” in Post-9/11 America». En *The Journal of American Culture*, Volumen 35, N° 4.
- Holmlund, C. (1993). «Masculinity as Multiple Masquerade: The Mature Stallone and the Stallone Clone». En Cohan, S. & Rae Hark, I. (eds.), *Screening the Male: Exploring Masculinities in Hollywood Cinema*. New York: Routledge.
- . (2004). «Europeans in Action!» En Tasker, Y. (ed.), *Action and Adventure Cinema*. New York: Routledge.
- . (2008). *American Cinema of the 1990s: Themes and Variations*. New Brunswick: Rutgers University Press.
- . (ed.) (2014). *The Ultimate Stallone Reader: Sylvester Stallone as Star, Icon, Auteur*. New York: Wallflower Press.
- . (2014). «Introduction: Presenting Stallone / Stallone Presents». En Holmlund, C. (ed.), *The Ultimate Stallone Reader: Sylvester Stallone as Star, Icon, Auteur*. New York: Wallflower Press.

- Hope, W. (ed.) (2005). *Italian Cinema: New Directions*. Bern, Peter Lang.
- Hoppenstand, G. (1993). «Lethal Weapons: The Gun as Icon in Popular Urban Vigilante Film». En Loukides, P. & Fuller, L. K. (eds.), *Beyond the Stars III: The Material World in American Popular Film*. Bowling Green: Bowling Green University Popular Press.
- Horsley, J. (2009). *The Secret Life of Movies: Schizophrenic and Shamanic Journeys in American Cinema*. Jefferson: McFarland.
- Hozic, A. (2001). *Hollyworld: Space, Power, and Fantasy in the American Economy*. Ithaca: Cornell University Press.
- Huerta Floriano, M. A. (2003). «Participación de los agentes de la comunicación cinematográfica en la configuración de los géneros: el caso estadounidense». En Company, A., Pons, J. & Serra, S. (eds.), *La comunicació audiovisual en la història: aportacions de la comunicació a la comprensió i construcció de la història del segle XX*. Palma de Mallorca: Universitat de les Illes Balears.
- Hughes, D. (2012). *Tales from Development Hell: The Greatest Movies Never Made?* London: Titan Books.
- Hull, G. P., Hutchison, T. & Strasser, R. (2011). *The Music Business and Recording Industry: Delivering Music in the 21st Century*. New York: Routledge.
- Inness, S. A. (1999). *Tough Girls: Women Warriors and Wonder Women in Popular Culture*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- . (ed.) (2004). *Action Chicks: New Images of Tough Women in Popular Culture*. New York: Palgrave Macmillan.
- Jacobs, D. (2009). *Interrogating the Image: Movies and the World of Film and Television*. Lanham: University Press of America.
- Jacoste Quesada, J. G. (1996). *El productor cinematográfico*. Madrid: Síntesis.
- Jaffe, I. (2014). *Slow Movies: Countering the Cinema of Action*. New York: Wallflower Press.
- James, D. E. & Berg, R. (eds.) (1996). *The Hidden Foundation: Cinema and the Question of Class*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Jannidis, F. (2003). «Narratology and the Narrative». En Kindt, T. & Müller, H. (ed.) (2003), *What Is Narratology?: Questions and Answers Regarding the Status of a Theory*. Berlin: Walter de Gruyter.



- Jeffords, S. (1989). *The Remasculinization of America: Gender and the Vietnam War*. Bloomington: Indiana University Press.
- . (1993). «Can Masculinity Be Terminated?» En Cohan, S. & Rae Hark, I. (eds.), *Screening the Male: Exploring Masculinities in Hollywood Cinema*. New York: Routledge.
- . (1994a). *Hollywood Masculinity in the Reagan Era*. New Brunswick: Rutgers University Press.
- . (1994b). «Commentary: Culture and National Identity in U.S. Foreign Policy». En *Diplomatic History*, Volumen 18, N° 1, invierno de 1994.
- Jeffrey, D. (1992). «LIVE Defaults on Debt, but Not Bankrupt». En *Billboard*, 27 de junio de 1992.
- Jeffrey, D. & Goldstein, S. (1993). «Video Retailers Troubled by TCI, Carolco PPV Venture». En *Billboard*, 8 de mayo de 1993.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- Jones, N. (2013). «The Tactical Improvisation of Space in the Contemporary Hollywood Action Sequence». En *New Cinemas: Journal of Contemporary Film*, Volumen 11, N° 1.
- Jordan, C. (2003). *Movies and the Reagan Presidency: Success and Ethics*. Westport: Praeger.
- Julius, M. (1996). *Action! The Action Movie A-Z*. Bloomington: Indiana University Press.
- Jung, B. (2010). *Narrating Violence in Post-9/11 Action Cinema: Terrorist Narratives, Cinematic Narration, and Referentiality*. Wiesbaden: VS Verlag.
- Kalogeras, S. (2014). *Transmedia Storytelling and the New Era of Media Convergence in Higher Education*. Houndmills: Palgrave Macmillan.
- Kamalipour, Y. & Carilli, T. (eds.) (1998). *Cultural Diversity and the U.S. Media*. Albany: State University of New York Press.
- Kamenetz, A. (2013). «Why Video Games Succeed Where the Movie and Music Industries Fail». En *Fast Company*, 7 de noviembre de 2013.
- [Acceso web: <http://www.fastcompany.com/3021008/why-video-games-succeed-where-the-movie-and-music-industries-fail>.]

- Kaplan, E. A. (ed.) (1983). *Regarding Television: Critical Approaches, an Anthology*. Frederick: University Publications of America.
- Kapur, J. & Wagner K. B. (eds.) (2011). *Neoliberalism and Global Cinema: Capital, Culture, and Marxist Critique*. New York: Routledge.
- Kasindorf, J (1992). «Payback Time: Despite a Smashing Holiday Season, There's Real Fear in Hollywood». En *New York Magazine*, 27 de enero de 1992.
- Keegan, R. (2009). *The Futurist: The Life and Films of James Cameron*. New York: Crown Publishers.
- Keith Booker, M. (ed.) (2014). *Comics Through Time: A History of Icons, Idols, and Ideas*. Santa Barbara: Greenwood.
- Keith G., B. (ed.) (2003). *Film Genre Reader III*. Austin: University of Texas Press.
- . (2004). «Man's Favorite Sport? The Action Films of Kathryn Bigelow». En Tasker, Y. (ed.), *Action and Adventure Cinema*. New York: Routledge.
- . (2007). *Film Genre: From Iconography to Ideology*. London: Wallflower.
- Kendrick, J. (2009). *Hollywood Bloodshed: Violence in 1980s American Cinema*. Carbondale: SIU Press.
- Kenneth, M. (1992). *The Politics of Popular Representation: Reagan, Thatcher, AIDS, and the Movies*. Rutherford: Fairleigh Dickinson U.P.
- Kessler, F. (2006). «The Cinema of Attractions as a Dispositif». En Strauven, W. (ed.), *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Khan, S. (2003). *Psychology of the Hero Soul: Promoting Heroes in the Workplace & Everyday Life*. Toronto: Diamond Mind Enterprises.
- Khatchatourian, M. (2014). «James Cameron Plans to Finish All Three *Avatar* Sequel Scripts Within Six Weeks». En *Variety*, 12 de abril de 2014.  
[Acceso web: <http://variety.com/2014/film/news/james-cameron-plans-to-finish-all-three-avatar-sequels-scripts-within-six-weeks-1201156454>.]
- Kimel, M. & Aronson, A. (eds.) (2004). *Men and Masculinities: A Social, Cultural, and Historical Encyclopedia*. Santa Barbara: ABC-CLIO.
- Kindt, T. & Müller, H. (ed.) (2003). *What is Narratology?: Questions and Answers Regarding the Status of a Theory*. Berlin: Walter de Gruyter.
- King, G. (2000). *Spectacular Narratives: Hollywood in the Age of the Blockbuster*. New York: I.B. Tauris.

- King, N. (1999). *Heroes in Hard Times: Cop Action Movies in the U.S.* Philadelphia: Temple University Press.
- . (2008). «Generic Womanhood: Gendered Depictions in Cop Action Cinema». En *Gender & Society*, Volumen 22, N° 2, abril de 2008.
- Kirkham, P. & Thumim, J. (1996). *Me Jane: Masculinity, Movies and Women*. New York: St. Martin's Press.
- Kleinhans, C. (1996). «Class in Action». En James, D. E. & Berg, R. (eds.), *The Hidden Foundation: Cinema and the Question of Class*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Klinger, B. (2006). *Beyond the Multiplex: Cinema, New Technologies, and the Home*. Berkeley: University of California Press.
- Knight, G. L. (2010). *Female Action Heroes: A Guide to Women in Comics, Video Games, Film, and Television*. Santa Barbara: ABC-CLIO.
- Kochberg, S. (2013). «Cinema: A Reflection on How the Film Industry Promotes Itself». En Powell, H. (ed.), *Promotional Culture and Convergence: Markets, Methods, Media*. New York: Routledge.
- Koepnick, L. (2011). «The Violence of the Aesthetic». En Engelstein, S. & Niekerk, C. (eds.), *Contemplating Violence: Critical Studies in Modern German Culture*. Amsterdam: Rodopi.
- Kohli, V. (2010). *The Indian Media Business*. Los Angeles: Response.
- Konigsberg, I. (ed.) (2004). *Diccionario técnico Akal de cine*. Madrid: AKAL.
- Kotler, P. & Armstrong, G. (2010). *Principles of Marketing*. Upper Saddle River: Pearson.
- Krasniewicz, L. & Blitz, M. (2006). *Arnold Schwarzenegger: A Biography*. Wesport: Greenwood Press.
- Kuhn, A. & Radstone, S. (eds.) (1994). *The Women's Companion to International Film*. Berkeley: University of California Press.
- Labanyi, J. & Pavlovic, T. (eds.) (2012). *A Companion to Spanish Cinema*. Malden: Wiley-Blackwell.
- Labanyi, J., Lázaro-Reboll, A. & Rodríguez Ortega, V. (2012). «Film Noir, the Thriller, and Horror». En Labanyi, J. & Pavlovic, T. (eds.), *A Companion to Spanish Cinema*. Malden: Wiley-Blackwell.

- Lamm, S. (ed.) (2000). *The Art of The Matrix: Screenplay and Art*. New York: Newmarket Press.
- (ed.) (2008a). *The Matrix Comics. Volumen 1*. Girona: Panini.
- (ed.) (2008b). *The Matrix Comics. Volumen 2*. Girona: Panini.
- Landon, P. J. (1993). «Marginal Males: Working Class Heroes in Recent Fiction and Films». En *Studies in the Humanities*, Volumen 20, N° 2.
- Langford, B. (2010). *Post-Classical Hollywood: Film Industry, Style and Ideology since 1945*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Langman, L. (2000). *Destination Hollywood: The Influence of Europeans on American Filmmaking*. Jefferson: McFarland.
- Lash, S. (2002). *Critique of information*. London; Thousand Oaks: SAGE.
- Lawrence, N. (2008). *Blaxploitation Films of the 1970s: Blackness and Genre*. New York: Routledge.
- Lee, F. L. F., (2011). «New-Media-Based Attention Implosion and Television Publicness in the Era of Internet-TV Convergence». En Yong Jin, D. (ed.), *Global Media Convergence and Cultural Transformation: Emerging Social Patterns and Characteristics*. Hershey: Information Science Reference.
- Lee Jr., J. J. (2000). *The Producer's Business Handbook, Volume 1*. Burlington: Focal Press.
- Lehman, P. (1993a). «Don't Blame This on a Girl: Female Rape-Revenge Films». En Cohan, S. & Rae Hark, I. (eds.), *Screening the Male: Exploring Masculinities in Hollywood Cinema*. New York: Routledge.
- (1993b). *Running Scared: Masculinity and the Representation of the Male Body*. Philadelphia: Temple University Press.
- (2001). *Masculinity: Bodies, Movies, Culture*. New York: Routledge.
- Lehu, J. (2007). *Branded Entertainment: Product Placement and Brand Strategy in the Entertainment Business*. London: Kogan Page.
- Levison, L. (2006). *Filmmakers and Financing: Business Plans for Independents*. Burlington: Elsevier.
- Lewis, J. (ed.) (1998). *The New American Cinema*. Durham: Duke University Press.
- Lichtenfeld, E. (2007). *Action Speaks Louder. Violence, Spectacle, and the American Action Movie*. Westport: Praeger.

- Linde, F. & Stock, W. (2011). *Information Markets: A Strategic Guideline for the I-Commerce*. Berlin: De Gruyter Saur.
- Lindlof, T. R. (2008). *Hollywood Under Siege: Martin Scorsese, the Religious Right, and the Culture Wars*. Lexington: University Press of Kentucky.
- Lippman, J. (1991). «Hoffman to Step Down as Carolco Chief». En *Los Angeles Times*, 31 de diciembre de 1991.
- Liso, J. P., Balaguer, T. & Solar, M. (1996). *El sector bancario europeo: panorama y tendencias*. Barcelona: Caja de ahorros y pensiones de Barcelona.
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I. & Kelly, K. (2008). *New Media: A Critical Introduction*. London: Routledge.
- Litman, B. (1990). «Network Oligopoly Power: An Economic Analysis». En Balio, T. (ed.), *Hollywood in the Age of Television*. New York: Routledge.
- Liu, Y. (2010). «Film: An Industry Versus Independents». En Scotton, J. F. & Hachten, W. A. (eds.), *New Media for a New China*. Malden: Wiley-Blackwell.
- Lloyd, P. (1990). *The Suicide of an Elite: American Internationalists and Vietnam*. Stanford: Stanford University Press.
- Lobato, R. (2012). *Shadow Economies of Cinema: Mapping Informal Film Distribution*. London: Palgrave Macmillan.
- Logan, B. (1996). *Hong Kong Action Cinema*. Woodstock: Overlook Press.
- Lorenzen, M. (2009). «Creativity in Context: Content, Cost, Chance and Collection in the Organization of the Film Industry». En Pratt, A. C. & Jeffcutt, P. (eds.), *Creativity, Innovation and the Cultural Economy*. New York: Routledge.
- Lott, M. R. (2004). *The American Martial Arts Film*. Jefferson: McFarland.
- Lowood, H. & Nitsche, M. (eds.) (2011). *The Machinima Reader*. Cambridge: MIT Press.
- Loukides, P. & Fuller, L. K. (eds.) (1993). *Beyond the Stars III: The Material World in American Popular Film*. Bowling Green: Bowling Green University Popular Press.
- Macedo, D. & Steinberg, S. R. (eds.) (2007). *Media Literacy: A Reader*. New York: Peter Lang.
- Makinen, J. (2015). «China Box Office Surges Nearly 50% in First Half of 2015». En *Los Angeles Times*, 24 de junio de 2015.

- Maltby, R. (1998). «“Nobody Knows Everything”: Post-Classical Historiographies and Consolidated Entertainment». En Neale, S. & Smith, M. (eds.), *Contemporary Hollywood cinema*. New York: Routledge.
- Manovich, L. (2011). «Image Future». En Lowood, H. & Nitsche, M. (eds.), *The Machinima reader*. Cambridge: MIT Press.
- Marchetti, G. (1987). «Class, Ideology and Commercial Television: An Analysis of *The A-team*». En *Journal of Film and Video*, Volumen 39, N° 2, primavera de 1987.
- Marcos Molano, M. (2009). *Elementos estéticos del cine: manual de dirección cinematográfica*. Madrid: Fragua.
- Marich, R. (2005). *Marketing to Moviegoers: A Handbook of Strategies Used by Major Studios and Independents*. Burlington, MA: Elsevier Focal Press.
- Maslin, J. (1995). «Guitarist’s Repertory of Songs and Gunfire». En *The New York Times*, 25 de agosto de 1995.
- . (1996). «Airline Terrorists Meet a Techie and a Toughy». En *The New York Times*, 15 de marzo de 1996.
- Mathews, J. (1986). «Stallone Announces Sale of Foreign Rights to 10 Films». En *Los Angeles Times*, 12 de diciembre de 1986.
- . (1989a). «The Man Inside the Muscles: From Mr. Universe to Mr. Hollywood, How Arnold Schwarzenegger Got the Last Laugh». En *Los Angeles Times*, 3 de septiembre de 1989.
- . (1989b). «Part 2: Arnold to the Rescue: in *Total Recall*, Mr. Universe Saves Mars; but First He Had to Save the Movie». En *Los Angeles Times*, 10 de septiembre de 1989.
- Mattes, A. (2014). «Action without Regeneration: The Deracination of the American Action Hero in Michael Mann’s *Heat*». En *Journal of Popular Film & Television*, Volumen 42, N° 4.
- May, R. (1992). *La necesidad del mito*. Barcelona: Paidós.
- Mazur, E. (ed.) (2011). *Encyclopedia of Religion and Film*. Santa Barbara: ABC-CLIO.
- McBride, J. (1997). *Steven Spielberg: A Biography*. New York: Simon & Schuster.
- McCaughey, M. & King, N. (eds.) (2001). *Reel Knockouts: Violent Women in the Movies*. Austin: University of Texas Press.
- McClintock, P. (2013). «Too Many Tentpoles: Hollywood’s Homegrown Summer Movie Crisis». En *The Hollywood Reporter*, 17 de julio de 2013.

[Acceso web: <http://www.hollywoodreporter.com/news/pacific-rim-lone-ranger-hollywoods-586076>.]

- McDonald, P. (2013). *Hollywood Stardom*. Malden: Wiley-Blackwell.
- McGillian, P. (1982). *Cagney: The Actor as Auteur*. San Diego: A.S. Barnes.
- McKee, R. (2006). *El guión: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba.
- McKenna, K. (1996). «Annals of Film Criticism: Pauline Kael». En Brantley, W. (ed.), *Conversations with Pauline Kael*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Meehan, E. R. (2011). «A Legacy of Neoliberalism: Patterns in Media Conglomeration». En Kapur, J. & Wagner K. B. (eds.), *Neoliberalism and Global Cinema: Capital, Culture, and Marxist Critique*. New York: Routledge.
- Meeuf, R. (2006). «Collateral Damage: Terrorism, Melodrama, and the Action Film on the Eve of 9/11». En *Jump Cut: A Review of Contemporary Media*, N° 48, invierno de 2006.
- Mellen, J. (1977). *Big Bad Wolves: Masculinity in the American Film*. New York: Pantheon Books.
- Mendik, X. (ed.) (2002). *Shocking Cinema of the Seventies*. Hereford: Noir.
- . (2002). «Urban Legend: The 1970s Films of Michael Winner». En Mendik, X. (ed.), *Shocking Cinema of the Seventies*. Hereford: Noir.
- Meyers, R. (2011). *Films of Fury: The Kung Fu Movie Book*. Guilford: Emery Books.
- Meyers, R., Lyn, V. & Yang, J. (1998). «Immortal Koimbat». En *Vibe*, Volumen 6, N° 8, agosto de 1998.
- Miller, S. P. (1999). *The Seventies Now: Culture as Surveillance*. Durham: Duke University Press.
- Mokyr, J. (ed.) (2003). *The Oxford Encyclopedia of Economic History*. Oxford: Oxford University Press.
- Moore, R. & Guillette, D. (1993). *La nueva masculinidad: rey, guerrero, mago y amante*. Barcelona: Paidós.
- Moran, A. (ed.) (1996). *Film Policy: International, National, and Regional Perspectives*. London: Routledge.
- Morin, E. (1972). *Las Stars: servidumbres y mitos*. Barcelona: Dopesa.

- Morris, M. (2003). «Learning from Bruce Lee: Pedagogy and Political Correctness in Martial Arts Cinema». En Tinkcom, M. & Villarejo, A. (ed.), *Keyframes: Popular Cinema and Cultural Studies*. London: Routledge.
- Morris, M., Leung Li, S. & Ching-Kiu Chan, S. (2005). *Hong Kong Connections: Transnational Imagination*. Durham: Duke University Press.
- Morton, L. (2009). *The Cinema of Tsui Hark*. Jefferson: McFarland.
- Moul, C. C. (2005). *A Concise Handbook of Movie Industry Economics*. New York: Cambridge University Press.
- Mulhall, S. (2001). *On Film*. New York: Routledge.
- Mulvey, L. (1975). «Visual Pleasure and Narrative Cinema». En *Screen*, Volumen 16, N° 3, otoño de 1975.
- Neale, S. (1993). «Masculinity as Spectacle: Reflections on Men and Mainstream Cinema». En Cohan, S. & Rae Hark, I. (eds.), *Screening the Male: Exploring Masculinities in Hollywood Cinema*. New York: Routledge.
- . (2000). *Genre and Hollywood*. New York: Routledge.
- . (2003). «Hollywood Blockbuster: Historical Dimensions». En Stringer, J. (ed.), *Movie Blockbusters*. New York: Routledge.
- Neale, S. & Smith, M. (eds.) (1998). *Contemporary Hollywood Cinema*. New York: Routledge.
- Nelmes, J. (ed.) (2003). *An Introduction to Film Studies*. London: Routledge.
- Neman, Z. (2002). «Seagal Under Siege». En *Vanity Fair*, octubre de 2002.
- Nosty, B. D. (1997). «Televisión, donde los ciudadanos se hacen consumidores». En Aguaded, J. I. (ed.), *La otra mirada a la tele: pistas para un consumo inteligente de la televisión*. Junta de Andalucía, Consejería de trabajo e industria, dirección general de comercio, consumo y cooperación económica.
- O'Brien, H. (2012). *Action Movies: The Cinema of Striking Back*. New York: Columbia University Press.
- O'Day, M. (2015). «John Cassavetes». En Tasker, Y. & Leonard, S. (ed.), *Fifty Hollywood Directors*. New York, Routledge.
- O'Reilly, J. D. (2013). *Bewitched Again: Supernaturally Powerful Women on Television, 1996-2011*. North Carolina: McFarland & Company.
- Ochoa, G. (2011). *Deformed and Destructive Beings: The Purpose of Horror Films*. Jefferson: McFarland.



- OECD (ed.) (2005). *Enhancing the Performance of the Services Sector*. Paris: OECD.
- Orellana, J. & Lucena, J. M. (2010). *Celuloide posmoderno: narcisismo y autenticidad en el cine actual*. Madrid: Ediciones Encuentro.
- Oropeza, B. J. (ed.) (2005). *The Gospel According to Superheroes: Religion and Pop Culture*. New York: Peter Lang.
- Osgerby, B. (2001). *Playboys in Paradise: Masculinity, Youth and Leisure Style in Modern America*. Oxford: Berg.
- Paci, V. (2006). «The Attractions of the Intelligent Eye: Obsessions with the Vision Machine in Early Film Theories». En Strauven, W. (ed.), *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Paletta, A. (2012). «Liberals Have a Knee-Jerk Reaction against Vigilante Films». En *National Review*, 3 de febrero de 2012.  
[Acceso web: <http://www.nationalreview.com/article/290029/vigilante-films-and-left-anthony-paletta>.]
- Pang, L. & Wong, D. (eds.) (2005). *Masculinities and Hong Kong Cinema*. Hong Kong: Hong Kong University Press.
- Pardinas, F. (1993). *Metodología y técnicas de investigación en ciencias sociales*. México D.F.: Siglo XXI.
- Parish, J. R. & Hill, G. H. (1989). *Black Action Films: Plots, Critiques, Casts and Credits for 235 Theatrical and Made-for-Television Releases*. Jefferson: McFarland.
- Parisi, P. (1998). *Titanic and the Making of James Cameron: The Inside Story of the Three-Year Adventure that Rewrote Motion Picture History*. London: Orion.
- Parshall, P. F. (1991). «Die Hard and the American Mythos». En *Journal of Popular Film & Television*, Volumen 18, N° 4, invierno de 1991.
- Partible, L. (2005). «Superheros in Film and Pop Culture: Silhouettes of Redemption on the Screen». En Oropeza, B. J. (ed.), *The Gospel According to Superheroes: Religion and Pop Culture*. New York: Peter Lang.
- Paul, J. (2013). *Film and the Classical Epic Tradition*. Oxford: Oxford University Press.
- Pautz, M. (2002). «The Decline in Average Weekly Cinema Attendance: 1930-2000». En *Issues in political economy*, Vol. 11.
- Payán, M. J. & Payán, J. J. (1995). *Grandes estrellas del cine de artes marciales*. Madrid: Nuer, D.L.
- Pérez Agustí, A. (1995). *40 años del cine de artes marciales*. Madrid.

- Pfeil, F. (1998). «From Pillar to Postmodern: Race, Class, and Gender in the Male Rampage Film». En Lewis, J. (ed.), *The New American Cinema*. Durham: Duke University Press.
- Pinel, V. (2009). *Los géneros cinematográficos: géneros, escuelas, movimientos y corrientes de cine*. Teià: Robinbook.
- Plantinga, C. (2013). «The Affective Power of Movies». En Shimamura, A. P. (ed.), *Psychocinematics: Exploring Cognition at the Movies*. Oxford: Oxford University Press.
- Plumb, A. (2012). «Schwarzenegger on How *Crusade* Failed». En *Empire*, 24 de septiembre de 2012.  
[Acceso web: <http://www.empireonline.com/news/story.asp?NID=35281>.]
- Polone, G. (2012). «The Main Reason TV Is Now Better than Movies». En *Vulture*, 12 de septiembre de 2012.  
[Acceso web: <http://www.vulture.com/2012/09/why-tv-is-better-than-movies-gavin-polone.html>.]
- Pope, R. (2012). «Doing Justice: A Ritual-Psychoanalytic Approach to Postmodern Melodrama and a Certain Tendency of the Action Film». En *Cinema Journal*, Volumen 51, N° 2, invierno de 2012.
- Powell, H. (ed.) (2013). *Promotional Culture and Convergence: Markets, Methods, Media*. New York: Routledge.
- Pratt, A. C. & Jeffcutt, P. (eds.) (2009). *Creativity, Innovation and the Cultural Economy*. New York: Routledge.
- Pratt, D. (2004). *Doug Pratt's DVD: Movies, Television, Music, Art, Adult, and More! Volume 1, A-K*. UNET 2 Corporation.
- . (2005). *Doug Pratt's DVD: Movies, Television, Music, Art, Adult, and More! Volume 2, L-Z*. UNET 2 Corporation.
- Prince, S. (ed.) (1999). *Sam Peckinpah's The Wild Bunch*. New York: Cambridge University Press.
- . (2000a). *A New Pot of Gold: Hollywood Under the Electronic Rainbow, 1980-1989*. New York: Scribner's.
- . (ed.) (2000b). *Screening Violence*. New Brunswick: Rutgers University Press.

- . (2000c). «The Aesthetic of Slow-Motion Violence in the Films of Sam Peckinpah». En Prince, S. (ed.), *Screening Violence*. New Brunswick: Rutgers University Press.
- Purse, L. (2007). «Digital Heroes in Contemporary Hollywood: Exertion, Identification, and the Virtual Action Body». En *Film Criticism*, Volumen 32, N° 1, otoño de 2007.
- . (2011). *Contemporary Action Cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Qiong, S. Y. (2012). *Jet Li: Chinese Masculinity and Transnational Film Stardom*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Queen, C. (2000). *Engaged Buddhism in the West*. Boston: Wisdom Publications.
- Rae Hark, I. (1993). «Animals or Romans: Looking at Masculinity in *Spartacus*». En Cohan, S. & Rae Hark, I. (eds.), *Screening the Male: Exploring Masculinities in Hollywood Cinema*. New York: Routledge.
- . (ed.) (2002). *Exhibition, the Film Reader*. London: Routledge.
- Rainer, P. (1995). «*Under Siege 2* Plays Out Pyrotechnics». En *Los Angeles Times*, 17 de julio de 1995.
- Ramaeker, P. (2014). «Staying Alive: Stallone, Authorship and Contemporary Hollywood Aesthetics». En Holmlund, C. (ed.), *The Ultimate Stallone Reader: Sylvester Stallone as Star, Icon, Auteur*. New York: Wallflower Press.
- Rausch, A. J. & Dequina, M. (2008). *Fifty Filmmakers: Conversations with Directors from Roger Avary to Steven Zaillian*. Jefferson: McFarland.
- Reid, C. D. (1997). «Jean-Claude Van Damme Is on the Rebound: Back from Drug Rehabilitation, Actor Stars with Basketball's Dennis Rodman in *Double Team*». En *Black Belt*, Volumen 35, N° 7, julio de 1997.
- Reid, M. A. (1988). «The Black Action Film: The End of the Patiently Enduring Black Hero». En *Film History*, Volumen 2, N° 1, invierno de 1988.
- Renée Misiroglu, G. (2004). *The Superhero Book: The Ultimate Encyclopedia of Comic-Book Icons and Hollywood Heroes*. Canton: Visible Ink Press.
- Reynolds, W. (2007). «*Under Siege* and *Out of Reach*: Steven Seagal and the Paradox and Politics of New Age Masculinity». En Macedo, D. & Steinberg, S. R. (eds.), *Media Literacy: A Reader*. New York: Peter Lang.
- Richards, K. J. (2011). *Themes in Latin American Cinema: A Critical Survey*. Jefferson, N.C.: McFarland.

- Richter, P. (1990). «Struggle for Independents: Hollywood, the Days of the Low-Budget B Movie King Are Over; to Survive, Small Filmmakers Are Spending More on Each Film and Allying with Big Studios». En *Los Angeles Times*, 4 de marzo de 1990.
- Rieser, S. (2003). «Blow Up: Spectacular Nature in Action Film». En *European Contributions to American Studies*, Volumen 49, enero de 2003.
- Rivera B., N. (1989). «Vajna to Sell Carolco Stake and Resign Post». En *Los Angeles Times*, 8 de noviembre de 1989.
- Roberts, J. (2009). *Encyclopedia of Television Film Directors, Volume 1*. Lanham: Scarecrow Press.
- Robledo Camacho, M. A. (2004). *D3D: un enfoque integral de la dirección de empresas*. Madrid: Díaz de Santos.
- Rodríguez Merchán, E. (2013). «Adolescentes en el cine». En *Revista de Estudios de Juventud*, N° 101.
- Rodríguez Merchán, E. & Fernández Hoya, G. (2008). «La definitiva renovación generacional (1990-2005)». En *Foro hispánico: Revista hispánica de Flandes y Holanda*, N° 32.
- Rodríguez Merchán, E. & García de Lucas, V. (2003). «Géneros». En Sánchez Escalonilla, A. (ed.), *Diccionario de creación cinematográfica*. Barcelona: Ariel.
- Rodríguez Merchán, E., García de Lucas, V. & Sales Heredia, J. (2006). *Cine entre líneas: Periodistas en la pantalla*. Valladolid: Semana Internacional de Cine de Valladolid.
- Rodríguez Merchán, E. & Tejero, J. (2002). *Diccionario de películas del cine norteamericano: antología crítica*. Madrid: T&B.
- Rogers, P. B. (2000). *More Contemporary Cinematographers on Their Art*. Boston: Focal Press.
- Rombes, N. (2009). *Cinema in the Digital Age*. New York: Wallflower Press.
- Ross, M., Grauer, M. & Freisleben, B. (ed.) (2009): *Digital Tools in Media Studies: Analysis and Research. An Overview*. New Brunswick: Bielefeld.
- Russo, G. (2006). *Supermob: How Sidney Korshak and His Criminal Associates Became America's Hidden Power Brokers*. New York: Bloomsbury.
- Rzepka, C. J. & Horsley, L. (eds.) (2010). *A Companion to Crime Fiction*. Chichester: Wiley-Blackwell.

- Sánchez, S. (2007). *Películas clave del cine de ciencia-ficción*. Barcelona: Robinbook.
- Sánchez-Escalonilla, A. (2001). *Estrategias de guión cinematográfico*. Barcelona: Ariel.
- . (2002). *Guión de aventura y forja del héroe*. Barcelona: Ariel.
- . (ed.) (2003). *Diccionario de creación cinematográfica*. Barcelona: Ariel.
- . (2005). «The Hero as a Visitor in Hell: The Descent Into Death in Film Structure». En *Journal of Popular Film & Television*, Volumen 32, N° 4, invierno de 2005.
- . (2009). *Fantasía de aventuras: claves creativas en novela y cine*. Barcelona: Ariel.
- . (2010). «Hollywood and the Rhetoric of Panic: The Popular Genres of Action and Fantasy in the Wake of the 9/11 Attacks». En *Journal of Popular Film & Television*, Volumen 38, N° 1, febrero de 2010.
- Sánchez González, S. & Sanz, B. S. (2006). *La melancolía de la revolución: panorama del cine europeo moderno*. Madrid: Fragua.
- Sánchez Noriega, J. L. (2004). *Diccionario temático del cine*. Madrid: Cátedra.
- Sandler, K. S. (2007). *The Naked Truth: Why Hollywood Doesn't Make X-Rated Movies*. New Brunswick: Rutgers University Press.
- Sanello, F. (1998). *Stallone, a Rocky Life*. Edinburgh: Mainstream Pub.
- Sangro Colón, P. & Huerta Floriano, M. A. (2007). *El personaje en el cine: del papel a la pantalla*. Madrid: Calamar.
- Santas, C. (2008). *The Epic in Film: From Myth to Blockbuster*. Lanham: Rowman & Littlefield.
- Saotome, M. (1993). *Aikido: o la armonía de la naturaleza*. Barcelona: Editorial Kairós.
- . (2001). *Los principios del aikido*. Barcelona: Editorial Paidotribo.
- Savater, F. (1983). *La tarea del héroe*. Madrid: Taurus.
- Schatz, T. (1997). *Boom and Bust: The American Cinema in the 1940s*. New York: Scribner.
- . (ed.) (2004). *Hollywood: Critical Concepts in Media and Cultural Studies, Vol. 1. Historical Dimensions: The Development of the American Film Industry*. London: Routledge.
- . (2009). «New Hollywood, New Millenium». En Buckland, W. (ed.), *Film Theory and Contemporary Hollywood Movies*. London: Taylor & Francis.

- Schneider, K. (1999). «With Violence if Necessary: Rearticulating the Family in the Contemporary Action-Thriller». En *Journal of Popular Film & Television*, Volumen 27, N° 1.
- Schneider, S. J. (ed.) (2004). *New Hollywood Violence*. Manchester: Manchester University Press.
- Schubart, R. (1998). «Woman with a Gun Does Not Signify Man with a Phallus: Gender and Narrative Change in the Action Movie». En *Nordicom Review*, Volumen 19, N° 1, junio de 1998.
- . (2001). «Passion and Acceleration: Generic Change in the Action Film». En Slocum, J. D. (ed.), *Violence and American Cinema*. New York: Routledge.
- . (2007). *Super Bitches and Action Babes: The Female Hero in Popular Cinema, 1970-2006*. Jefferson: McFarland.
- Scott, A. O. (2008). «It's All About Him, No Matter Who He Claims to Be». En *The New York Times*, 6 de noviembre de 2008.
- [Acceso web: <http://www.nytimes.com/2008/11/07/movies/07jcvd.html>.]
- Scotton, J. F. & Hachten, W. A. (eds.) (2010). *New Media for a New China*. Malden: Wiley-Blackwell.
- Seabright, P. & Von Hagen, J. (eds.) (2007). *The Economic Regulation of Broadcasting Markets: Evolving Technology and Challenges for Policy*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sears, J. (2003). «In His Own Image: Genre, Memory and Doubling in Schwarzenegger's Films». En *Post Script: Essays in Film and the Humanities*, Volumen 22, N° 3, verano de 2003.
- Sedgwick, J. (2009). «Measuring Film Popularity: Principles and Applications». En Ross, M., Grauer, M. & Freisleben, B. (ed.), *Digital Tools in Media Studies: Analysis and Research. An Overview*. New Brunswick: Bielefeld.
- Segrave, K. (1999). *Movies at Home: How Hollywood Came to Television*. Jefferson: McFarland.
- . (2004). *Foreign Films in America: A History*. Jefferson: McFarland.
- Serna, A. (1999). *El trabajo del actor de cine*. Madrid: Cátedra.
- Sexton, C. A. (2005). *Arnold Schwarzenegger*. Minneapolis: Lerner Publications.
- Seymour, G. (1997). «Steven Seagal Foils Toxic Villains in Fire». En *Los Angeles Times*, 8 de septiembre de 1997.

- Sharif, S. (2009). *50 Martial Arts Myths*. New York: New Media Entertainment.
- Sharrett, C. (ed.) (1999). *Mythologies of Violence in Postmodern Media*. Detroit: Wayne State University Press.
- Shary, T. (2003). «Teen Films: The Cinematic Image of Youth». En Keith G., B. (ed.), *Film Genre Reader III*. Austin: University of Texas Press.
- Shaw, A. (1996). *Seen That, Now What?: The Ultimate Guide to Finding the Video You Really Want to Watch*. New York: Simon & Schuster.
- Shelton, J. & Jewett, R. (2002). *The Myth of the American Superhero*. Grand Rapids: Wm. B. Eerdmans Publishing.
- Shioda, G. & Shioda, Y. (1999). *Aikido total: el curso maestro*. Barcelona: Paidotribo.
- Shimamura, A. P. (ed.) (2013). *Psychocinematics: Exploring Cognition at the Movies*. Oxford: Oxford University Press.
- Sickels, R. (2011). *American Film in the Digital Age*. Santa Barbara: Praeger.
- Silver, A. & Ursini, J. (2010). «Crime and the Mass Media». En Rzepka, C. J. & Horsley, L. (eds.), *A Companion to Crime Fiction*. Chichester: Wiley-Blackwell.
- Slocum, J. D. (ed.) (2001). *Violence and American Cinema*. New York: Routledge.
- Smith, A. (2014). «The Rise of the Chinese Box Office Is Staggering, and It's Transforming Hollywood». En *Business Insider*, 26 de julio de 2014.  
[Acceso web: <http://www.businessinsider.my/rise-of-chinese-box-office-2014-7/#.U-KDrGPryE4>.]
- Smith, C. W. (1981). «The Lion Sleeps: A Multimillion-Dollar Spectacular Turns Out to Be a Two-Hour-and-Forty-Minute Yawn». En *Texas Monthly*, Volumen 9, N° 5, mayo de 1981.
- Smith, J. (2004). «Seeing Double: Stunt Performance and Masculinity». En *Journal of Film & Video*, Volumen 56, N° 3, otoño de 2004.
- Smith, M. (1998). «Theses on the Philosophy of Hollywood History». En Neale, S. & Smith, M. (eds.), *Contemporary Hollywood Cinema*. New York: Routledge.
- Solomon, C. (1991). «How They Did That: With *T2*, Computer-Generated Graphics Made a Huge Leap Into the Spectacular; Today Actors Can Be Transformed, One Day Realistic Human Figures Will Be Created». En *Los Angeles Times*, 22 de septiembre de 1991.
- Sontag, S. (2003). *Regarding the Pain of Others*. New York: Farrar, Straus and Giroux.

- Stasia, C. L. (2004). «Wham! Bam! Thank You Ma'am!»: The New Public/Private Female Action Hero». En Gillis, S., Howle, G. & Munford, R. (eds.), *Third Wave Feminism: A Critical Exploration*. New York: Palgrave Macmillan.
- Stecopoulos, H. & Uebel, M. (eds.) (1997). *Race and the Subject of Masculinities*. Durham: Duke University Press.
- Stephens, C. (1997). «Pulp Friction.» En *Spin*, Volumen 13, N° 6, septiembre de 1997.
- Stevens, J. (2001). *Secretos del budo*. Madrid: EDAF.
- Stork, M. (2014). «Assembling *The Avengers*: Reframing the Superhero Movie Through Marvel's Cinematic Universe». En Gilmore, J. & Stork, M. (eds.), *Superhero Synergies: Comic Book Characters Go Digital*. Lanham: Rowman & Littlefield.
- Stout, R. (2005). *Action*. Chesham: Acumen.
- Strauven, W. (ed.) (2006a). *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- . (2006b). «From Primitive Cinema to Marvelous». En Strauven, W. (ed.), *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Street, S. (2001). *Costume and Cinema: Dress Codes in Popular Film*. New York: Wallflower Press.
- Stringer, J. (ed.) (2003). *Movie Blockbusters*. New York: Routledge.
- . (2002). «Tsui Hark». En Tasker, Y. (ed.), *Fifty Contemporary Filmmakers*. London: Routledge.
- Suid, L. H. (2002). *The Making of the American Military Image in Film*. Lexington: University Press of Kentucky.
- Szeto, K. (2011). *The Martial Arts Cinema of the Chinese Diaspora: Ang Lee, John Woo, and Jackie Chan in Hollywood*. Carbondale: SIU Press.
- Tartaglione, N. (2013). «Brazil, Russia, India, China Box Office Expected to Hit Combined \$12.1B by 2017». En *Deadline Hollywood*, 21 de marzo de 2013.  
[Acceso web: <http://www.deadline.com/2013/03/brazil-russia-india-china-box-office-expected-to-hit-combined-12-1b-by-2017>.]
- Tasker, Y. (1993a). *Spectacular Bodies: Gender, Genre, and the Action Cinema*. New York : Routledge.



- (1993b). «Dumb Movies for Dumb People: Masculinity, the Body, and the Voice in Contemporary Action Cinema». En Cohan, S. & Rae Hark, I. (eds.), *Screening the Male: Exploring Masculinities in Hollywood Cinema*. New York: Routledge.
- (1997). «Fists of Fury: Discourses of Race and Masculinity in the Martial Arts Cinema». En Stecopoulos, H. & Uebel, M. (eds.), *Race and the Subject of Masculinities*. Durham: Duke University Press.
- (1998). *Working Girls: Gender and Sexuality in Popular Cinema*. London: Routledge.
- (ed.) (2002). *Fifty Contemporary Filmmakers*. London: Routledge.
- (ed.) (2004). *Action and Adventure Cinema*. New York: Routledge.
- Tasker, Y. & Leonard, S. (eds.) (2015). *Fifty Hollywood Directors*. New York, Routledge.
- Tasker, Y. & Negra, D. (2007). *Interrogating Postfeminism: Gender and the Politics of Popular Culture*. Durham: Duke University Press.
- Taves, B. (1993). *The Romance of Adventure: The Genre of Historical Adventure Movies*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Tavernier, B. & Coursodon, J. (1997). *50 años de cine norteamericano, Vol. 1*. Madrid: AKAL.
- Taylor, J. (1991). «Hollywood's New Action Toys». En *New York Magazine*, 1 de abril de 1991.
- Teo, S. (2007). *Director in Action: Johnnie To and the Hong Kong Action Films*. London: Eurospan.
- (2010). «The Aesthetics of Mythical Violence in Hong Kong Action Films». En *New Cinemas: Journal of Contemporary Film*, Volumen 8, N° 3.
- (2013). *The Asian Cinema Experience: Styles, Spaces, Theory*. New York: Routledge.
- Terry, N., Cooley, J. W., & Zachary M. (2010). «The Determinants of Foreign Box Office Revenue for English Language Movies». En *Journal of International Business and Cultural Studies*, Volumen 2, febrero de 2010.
- [Acceso web: <http://www.aabri.com/manuscripts/09274.pdf>.]
- Tetzlaff, D. (2004). «Too Much Red Meat!» En Schneider, S. J. (ed.), *New Hollywood Violence*. Manchester: Manchester University Press.

- Thomas, K. (1990). «*Marked for Death* Excels, but Violently». En *Los Angeles Times*, 8 de octubre de 1990.
- Thompson, D. (2011). «The State of Hollywood». En *Intelligent Life Magazine*, verano de 2011.  
[Acceso web: <http://moreintelligentlife.com/content/ideas/david-thomson/writing-hill?page=0%2C1>.]
- Thompson, G. (2007). *American Culture in the 1980s*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Thong Dang, P. & Seiser, L. (2003). *Aikido Basics*. Boston: Tuttle Publishing.
- Tinkcom, M. & Villarejo, A. (ed.) (2003). *Keyframes: Popular Cinema and Cultural Studies*. London: Routledge.
- Tobias, R. B. (1999). *El guión y la trama: fundamentos de la escritura dramática audiovisual*. Barcelona: Ediciones Internacionales Universitarias.
- Tokitsu, K. (2007). *Budo: el ki y el sentido del combate*. Badalona: Paidotribo.
- Tryon, C. (2009). *Reinventing Cinema: Movies in the Age of Media Convergence*. New Brunswick: Rutgers University Press.
- Tungate, M. (2008). *Branded Male: Marketing to Men*. London: Kogan Page.
- Turner, G. (ed.) (2002). *The Film Cultures Reader*. London: Routledge.
- Tzioumakis, Y. & Lincoln, S. (eds.) (2013). *The Time of Our Lives: Dirty Dancing and Popular Culture*. Detroit: Wayne State University Press.
- Ueshiba, M. & Stevens, J. (1993). *The Essence of Aikido: Spiritual Teachings of Morihei Ueshiba*. Tokio: Kodansha International.
- . (2009). *El arte de la paz*. Barcelona: Kairós.
- Van Esler, M. (2011). *Hard to Stop: Image and Authorship in the Films of Steven Seagal*. University of Kansas. Tesis doctoral.
- Van Gelder, L. (1996). «Peaceful Man with a Flair for Violence». En *The New York Times*, 5 de octubre de 1996.
- . (1997). «His Voice May Be Soft, but His Fists Are Fatal». En *The New York Times*, 6 de septiembre de 1997.
- . (1998). «Bombs, Fraud and Fashion Victims». En *The New York Times*, 5 de septiembre de 1998.
- Vanhala, H. (2011). *The Depiction of Terrorists in Blockbuster Hollywood Films, 1980-2001: An Analytical Study*. Jefferson, N.C.: McFarland & Company.

- Vares, T. (2001). «Action Heroines and Female Viewers: What Women Have to Say». En McCaughey, M. & King, N. (eds.), *Reel Knockouts: Violent Women in the Movies*. Austin: University of Texas Press.
- Vasile, A. (2011). «Decoding a Transmedia Classic, *Enter the Matrix*». En *Transmedia Lab*, 17 de mayo de 2011.  
[Acceso web: <http://www.transmedialab.org/en/the-blog-en/case-study-en/decoding-a-transmedia-classic-enter-the-matrix>.]
- Vaughn, S. (1994). *Ronald Reagan in Hollywood: Movies and Politics*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Vern (2010). *Yippee Ki-Yay Moviegoer: Writings on Bruce Willis, Badass Cinema and Other Important Topics*. London: Titan Books.
- . (2012). *Seagology: A Study of the Ass-Kicking Films of Steven Seagal. Updated and Extended Edition*. London: Titan Books.
- Vickery, G. & Wunsch-Vincent, S. (2005). «ICT Use in Services and the Growth of Digital Content Services». En OECD (ed.), *Enhancing the Performance of the Services Sector*. Paris: OECD.
- Vila, S. (2010). *Takeshi Kitano: niño ante el mar*. Madrid: AKAL.
- Villapaz, L. (2013). «GTA 5 costs \$265 million to develop and market, making it the most expensive video game ever produced». En *International Business Times*, 8 de septiembre de 2013.  
[Acceso web: <http://www.ibtimes.com/gta-5-costs-265-million-develop-market-making-it-most-expensive-video-game-ever-produced-report>.]
- Vitali, V. (2008). *Hindi Action Cinema: Industries, Narratives*. New Delhi: Oxford University Press.
- Vogel, H. (2015). *Entertainment Industry Economics: A Guide for Financial Analysis*. New York: Cambridge University Press.
- VV.AA. (2000). «Seagal Video Show Star Training in Japan». En *Black Belt*, Volumen 38, N° 7, julio de 2000.
- VV.AA. (2013). «*Pacific Rim* Is a Massive Box Office Flop». En *Worst Previews*, 14 de julio de 2014.  
[Acceso web: <http://www.worstpreviews.com/headline.php?id=28917>.]
- Waites, N. (2008): *Aikido: Iron Balls and Elbow Power. The Teachings of Alex Essani*. Koteikan.

- Wasko, J. (1995). *Hollywood in the Information Age: Beyond the Silver Screen*. Austin: University of Texas Press.
- Wasser, F. (2001). *Veni, Vidi, Video: The Hollywood Empire and the VCR*. Austin: University of Texas Press.
- . (2004). «Is Hollywood America?: The Trans-Nationalization of the American Film Industry». En Schatz, T. (ed.), *Hollywood: Critical Concepts in Media and Cultural Studies, Vol. 1. Historical Dimensions: The Development of the American Film Industry*. London: Routledge.
- . (2013). «Vestron Video and *Dirty Dancing*». En Tzioumakis, Y. & Lincoln, S. (eds.), *The Time of Our Lives: Dirty Dancing and Popular Culture*. Detroit: Wayne State University Press.
- Watt, L. (2014). «Hefty China Presence in Latest *Transformers* Film Is Part of Delicate Hollywood Balancing Act». En *Coaster Reporter*, 25 de junio de 2014.  
[Acceso web: <http://www.coastreporer.net/hefty-china-presence-in-latest-transformers-film-is-part-of-delicate-hollywood-balancing-act-1.1158683>.]
- Waugh, P. (1984). *Metafiction: The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*. London: Methuen.
- Weiner, R. (2008). *Marvel Graphic Novels and Related Publications: An Annotated Guide to Comics, Prose Novels, Children's Books, Articles, Criticism and Reference Works*. Jefferson: McFarland.
- Welsh, J. M. (2000). «Action Films: The Serious, the Ironic, the Postmodern». En Winston D., W. (ed.), *Film Genre 2000: New Critical Essays*. Albany: State University of New York Press.
- West, D. (2006). *Chasing Dragons: An Introduction to the Martial Arts Film*. London: I.B. Tauris.
- William, D. (1992). «Carolco Pictures Reports It Lost \$265 Million Last Year». En *Los Angeles Times*, 12 de abril de 1992.
- Williams, T. (1999). «Woo's Most Dangerous Game: *Hard Target* and Neoconservative Violence». En Sharrett, C. (ed.), *Mythologies of Violence in Postmodern Media*. Detroit: Wayne State University Press.
- Williams, L. R. (2012). «Arnold Schwarzenegger: Corporeal Charisma». En Everett, A. (ed.), *Pretty People: Movie Stars of the 1990s*. New Brunswick: Rutgers University Press.

- Willis, S. (1997). *Race and Gender in Contemporary Hollywood Film*. Durham: Duke University Press.
- Winston D., W. (ed.) (2000). *Film Genre 2000: New Critical Essays*. Albany: State University of New York Press.
- Winner, M. (2002). «Introducing the Shocking Cinema of the Seventies». En Mendik, X. (ed.), *Shocking Cinema of the Seventies*. Hereford: Noir.
- Wood, R. (1986). *Hollywood From Vietnam to Reagan*. New York: Columbia University Press.
- . (2003). *Hollywood From Vietnam to Reagan... And Beyond*. New York: Columbia University Press.
- Yacowar, M. (1989). «The White Man's Mythic Invincibility». En *Jump Cut: A Review of Contemporary Media*, N° 34, marzo de 1989.
- Yong Jin, D. (ed.) (2011). *Global Media Convergence and Cultural Transformation: Emerging Social Patterns and Characteristics*. Hershey: Information Science Reference.
- Young, S. M., Gong, J. & Van der Stede, W. (2010). «The Business of Making Money with Movies». En *Strategic Finance*, febrero de 2010.
- [Acceso web:  
[http://eprints.lse.ac.uk/27040/1/The\\_business\\_of\\_making\\_money\\_in\\_the\\_movies%28lsero%29.pdf](http://eprints.lse.ac.uk/27040/1/The_business_of_making_money_in_the_movies%28lsero%29.pdf).]
- Zerdyck, A. (2001). *Die internet-ökonomie: strategien für die digitale wirtschaft*. Berlin: Springer.

## 9. 2. Páginas web

A&E Shows: [www.aetv.com/steven-seagal-lawman](http://www.aetv.com/steven-seagal-lawman).

Box Office Mojo: [www.boxofficemojo.com](http://www.boxofficemojo.com).

Cinema Confidencial: [www.cinecon.com/interviews/exitwounds.shtml](http://www.cinecon.com/interviews/exitwounds.shtml).

Ebert, Roger: Under Siege 2: Dark Territory, 17 de julio de 1995:

[http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/19950717/REVIEW\\_S/507170301](http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/19950717/REVIEW_S/507170301).

IGN: <http://uk.ign.com/mpaa.html>.

IMDb: [www.imdb.com](http://www.imdb.com).

Interview with Seagal Sensei about Aikido. En *TenShin Dojo*: <http://www.steven-seagal.net/xen/index.php?wiki/interview-with-seagal-sensei-about-aikido/>

NATO Online: [www.natoonline.org](http://www.natoonline.org).

NZ on Screen: [www.nzonscreen.com/person/geoff-murphy/biography](http://www.nzonscreen.com/person/geoff-murphy/biography).

Steven Seagal official site: [www.stevenseagal.com](http://www.stevenseagal.com).

The Numbers: [www.the-numbers.com](http://www.the-numbers.com).

World Box Office: [www.worldwideboxoffice.com](http://www.worldwideboxoffice.com).